ISSN 1164-1746

AMIGA NEWS

AmigaNews

L'ORDINATEUR CREATIF

AMIGA-CDTV

A3000 TOWER

NOUVEAUTES:

AMIGA-CDTV, AMIGA 3000T
LECTEUR CD-ROM
COMMODORE ADOPTE
L'AVIDEO ET LE DCTV

TESTS:

PROFESSIONAL PAGE 2.1 F
TURBO PRINT PRO,
RACE TRACE
MAXIPLAN PLUS 2.7
PRO STUDIO KIT
CARTE MULTI-START II

DOSSIER:

CONNECTEZ UN MULTISYNC
A VOTRE AMIGA

A500 PLUS avec A690

M 4584 - 44 - 30,00 F

MARS 1992 No. 44
Suisse 9.40 FS, Belgique 219FB, Canada $5.75

Toutes les images composant cette page sont des photos d'écran DCTV.

REVOLUTION VISUELLE

- ▲ Digitalise, affiche et permet de dessiner en 16 millions de couleurs avec un Amiga standard.
- ▲ Saisit une image en 10 secondes directement d'une caméra vidéo Pal ou d'un magnétoscope en arrêt sur image.
- ▲ Affiche les fichiers IFF 24 bits, haute résolution.
- ▲ Permet de créer et de jouer des animations en 16 millions de couleurs, directement enregistrables, en Pal, sans contrôleur image par image.
- ▲ Convertit tous les formats IFF (y compris Ham et 24 bits) au standard DCTV et réciproquement.
- ▲ Livré avec les utilitaires de conversion, de digitalisation et DCTV Paint : un logiciel de dessin complet et ...sans lenteur.

NOUVEAU PRIX 4990 F
DCTV est en vente auprès des revendeurs Amiga et en FNAC

Existant en NTSC depuis 2 ans, le DCTV, en Pal, va aussi révolutionner les écrans européens. Utilisant la mémoire Chip de l'Amiga comme sa propre mémoire d'image, le DCTV crée un signal qui restitue les véritables couleurs et résolution de la vidéo. Ce procédé exclusif de compression/décompression permet de dessiner ou de digitaliser en 16 millions de couleurs même sur un Amiga non-accéléré. CIS a sélectionné le DCTV pour satisfaire les amateurs de 3D et de belles images.

DIGITAL CREATIONS

ACISTANCE Technique

DCTV et les produits DIGITAL CREATIONS sont distribués en France en exclusivité par
CIS 14, Avenue HERTZ - EUROPARC - 33600 PESSAC - Tel : (16) 56 363 441 - Fax : (16) 56 362 846.

DCTV, Amiga sont des marques déposées de, respectivement, Digital Creations et Commodore Business Machines.

SOMMAIRE

News 4
News Musicales
Storm 12
ProStudio Kit 16
Test Hardware
Multistart II
Test Soft
Race Trace 18
Professional Page 2.1 F 20
Turbo Print Professional 28
Maxiplan Plus 2.7 40
Wordworth 1.1 46
Dossier
Moniteurs & connecteurs 52
Saga de l'Amiga 34
Domaine public
kd_freq.library 32
GadToolsBox 33
ToolManager 56
Domaine Grand Public 68
Programation
Arexx 58
Série GFA/ AMOS 60
Cando 66
La Concoura 65
Courrier 70
Les petites Annonces 73
Les clubs et l'abonnement 74

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition**, SARL au capital de 2000 F à 33 Rue Ste Lucie, 31300 TOULOUSE
TEL : 61-42-65-75 FAX : 61-42-68-76

Directeur de la Publication:
Bruce Lepper
Assistants de rédaction:
Michel Castel, Nicole Saunier
Secrétaire de direction:
Esmeralda Gimeno
Ont participé à ce numéro:

Guy Beteille, Gilles Bihan, Cédric Beust, Emanuel Buu, Dominique Bonin, Marcel Duruflé, Jean-Luc Faubert, Nicolas Fournel, FFP, Eric Laffont, Pierre Philippe Launa, Mango, Malika, Fabrice Neyret, Jérôme Pagès, Roméo Rapido et l'équipe d'Hermès Diffusion.

COPYRIGHT NewsEdition 1992
Reproduction interdite sans autorisation. *Amiga, AmigaDOS, WorkBench* sont des marques déposées de CommodoreAmiga

EDITORIAL

En un an, les ventes mondiales d'Amiga ont augmenté de 50%, portant le total des unités vendues à trois millions en décembre 1991. La gamme Amiga représente pour Commodore un peu plus de 50% de son chiffre d'affaires.

Pour l'année fiscale juillet 1990-juin 1991 Commodore a réalisé un milliard de dollars de chiffre d'affaires, soit une augmentation de 18% par rapport à l'exercice précédent. Le bénéfice net est passé de 1.5 à 57 millions de dollars, dans une période où beaucoup de firmes informatiques ont eu la vie dure. Et les résultats pour les six mois juin-décembre 1991 montrent que la fête continue!

En France, Commodore annonce une croissance du chiffre d'affaires bien moindre, environ la moitié de la moyenne mondiale (mais de 25% quand même!), sur l'année fiscale juillet 90-juin 91. La répartition des ventes, en valeur, est de 50% Amiga, 50% PC compatibles. Le nombre de machines vendues est de 55000 Amiga et 30000 compatibles. L'année précédente Commodore avait annoncé des ventes de 40000 Amiga et 20000 compatibles. D'après Commodore France il y a 250000 Amiga en France.

On voit bien que la traditionnelle résistance française à l'Amiga continue, avec une croissance des ventes en France bien moins marquée qu'ailleurs dans le monde. Qui oserait encore dire que les français sont des moutons?

NOTRE COUVERTURE

Tout simplement, un montage de trois diapositives présentant les nouveautés exposées au "PC FORUM" à Paris.
Photogravées et assemblées par la société T.E.C à Toulouse sur un fond préparé avec ProPage 2.1

INDEX DES ANNONCEURS

ATILLA	67	INTER COMPUTING	27
APPLIMATIC SA	63	INFOLOGS	59
BUS PLUS	9	JESSICO	35
CCM	43	MEGAVISION	41
CIS	2-76	PHOENIX	33
DISTRIBUTION ELECTRO.	8	SATELLITE	75
DUCHET	37	SEREL	23
ESAT	29	S2P	19
FBI	13	VOTRE SPECIALISTE	49
FREE DISTRIBUTION	11	TRINOLOGY	45
FUTURO	39	VOXEL	7

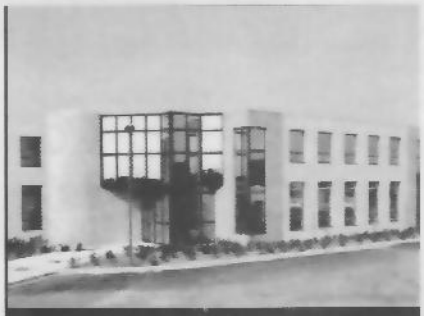
La Carte Passerelle 386SX de Commodore

Un malentendu entre Commodore Allemagne et ses revendeurs nous permet de dévoiler l'arrivée imminente d'une nouvelle carte passerelle de Commodore pour l'Amiga.

Cette carte à base de processeur Intel 386SX sera cadencée à 16 ou 20MHz et coûtera moins cher que ses prédécesseurs à leur sortie. En Allemagne, alors que la carte n'est pas encore disponible, les publicités des revendeurs dans la presse Amiga proposent depuis déjà un mois la "Commodore A2386", avec 386SX et lecteur haute densité au prix de 1200DM (environ 4000FTTC).

Commodore Allemagne aurait demandé aux revendeurs une discrétion concernant le prix, mais plusieurs d'entre eux n'ont pas prêté attention à cette demande. Cependant, vu l'actuel écroulement des prix dans le monde des compatibles et le danger que cela répresente pour les ventes d'Amiga, il est possible que Commodore ne soit pas du tout gêné par des "fuites" de cette nature.

En France, si les choses se passent comme d'habitude, on peut supposer que le prix de cette carte sera d'environ 5500FTTC. Elle serait une carte "simple" pour A2000 et A3000 avec emplacements pour un co-processeur et jusqu'à 8 Mo de RAM, c'est à dire une plateforme adéquate pour une utilisation confortable de Windows sur Amiga.



Commodore change d'adresse

A partir du 2 Mars Commodore regroupe l'ensemble des activités commerciales, marketing, technique, adminis tration, logistique et après-vente dans son nouveau siège social à Massy.

L'adresse exacte est Commodore France, BP 216, Parc d'Activité du Moulin-de-Massy, 10-12 rue du Saule-Trappu, 91882 Massy cedex. Tél 60-13-76-76, FAX 60-13-76-00.

Les Nouveautés du PC Forum

A690 - un boîtier CD-ROM

L'A690, un boîtier CD-ROM qui transforme les Amiga 500 et 500 Plus en CDTV était la seule véritable nouveauté annoncée par Commodore France au PC Forum à Paris.

Malheureusement, ce boîtier n'est toujours pas au catalog, et le modèle présenté (qui figure sur notre couverture) n'est toujours pas un modèle de production mais un prototype.

Ce petit imprévu n'enlève rien à l'intérêt de ce boîtier, qui sera sans doute rapidement mis sur le marché.

Il se connecte sur un Amiga 500 avec 1 Mo de RAM ou sur un Amiga 500 Plus. Au démarrage, l'Amiga reconnaît l'A690 avant le lecteur de disquettes, et se transforme en CDTV. D'après l'annonce de Commodore, le boîtier comporte un connecteur qui permet de mettre "une extension réseau local ou un adaptateur SCSI".

On peut donc supposer que Commodore prévoit de mettre sur le marché ces deux produits, qui seront d'un intérêt évident pour les possesseurs de A500.

Le dossier de Commodore France sur le CDTV lui-même comporte d'autres informations intéressantes sur les périphériques en préparation:

● **Une Carte DCTV** "permettra d'afficher 100 000 couleurs (sous les définitions standards de l'Amiga) avec les images animées". Rappelons que la carte DCTV de Digital Creations, distribuée en France par CIS, est un bôitier externe pour tous les modèles d'Amiga. Il permet le dessin, digitalisation et animation avec une palette très large *(Ed: CIS n'étant pas tout à fait d'accord avec l'analyse de Eric Laffont à ce propos (voir test CDTV du mois dernier) restons très vague en attendant de recevoir leurs commentaires...).*

-● **Une carte d'incrustation** permettra de superpositionner les images informatiques sur les images vidéo.

● **Une carte haute définition** enfichable dans l'emplacement prévu à l'arrière du CDTV. Cette carte permettra de visualiser les CD-Photo que Kodak sortira cette année. Les deux systèmes (CDTV/CD-Photo) seront compatibles; par exemple, vous pourrez avoir vos photos ou diapos sur CD-ROM et les visualiser sans perte de qualité. Cette carte haute définition, conçue par Commodore, sera également utile pour des applications nécessitant un traitement graphique de qualité (photothèques, archivage de documents presse, etc).

● **Une souris infra-rouge** sera bientôt disponible.

L'Amiga-CDTV: Transformer le CDTV en Amiga

Nous sommes bien loin des premiers jours de lancement du CDTV, quand il ne fallait surtout pas dire qu'à l'intérieur de cette mystérieuse boîte noire se cachait un Amiga 500 tout entier. Avec le temps on peut dire l'interdit, et, pourquoi pas, en faire un avantage.

Citons le communiqué de Commodore France au PC Forum:

"Ce tout premier lecteur multimédia interactif est un nouveau concept qui transforme le poste de télévision en un outil personnalisé, d'éducation, d'information et de loisirs... L'informatique qu'il renferme (un moteur Amiga 500 Plus) est totalement transparente à l'utilisateur.

"Contrairement à ses concurrents, le CDTV est parfaitement capable de se transformer, en plus de ses fonctions premières, en un ordinateur, et ce, grâce à quelques accessoires. Commodore propose une nouveauté: l'Amiga-CDTV. Il s'agit d'un package constitué du lecteur CDTV avec la télécommande, et d'une série d'accessoires (un clavier de 102 touches, une souris et un lecteur de disquettes, le tout sans augmentation de prix: 6690FTTC) permettant de transformer la télévision en un ordinateur Amiga."

Et voilà, non content de simplement révéler le petit malin caché dans le CDTV, Commodore va jusqu'à transformer votre télé en Amiga!

Bibliothèque CDTV: Le nombre de titres disponibles en France pour le CDTV

connaît une croissance lente mais apparamment sûre. D'après Commodore il y a actuellement environ cent titres disponibles aux USA.

TITRES DISPONIBLES EN FRANCAIS:
(précédés par le nom du fournisseur)

Commodore - Paper Bag Princess (290F), Tales of Peter Rabbit (290F), Mud Puddle (290F), Mooving... Stomach Ache (290F), Cinderella (290F), Battlestorm (290F), Music Maker (290F), LTV English (nouveau, 290F), Astérix and Son 1 et 2 (nouveau, pour apprendre l'anglais, 580F), Sim City (290F), Classic Board Games (290F).

Bus Plus - Xenon II (290F), Lemmings (290F).

Coktel Vision - ESS Mega (290F)

Innelec - Préhistorik (290F)

TITRES A VENIR EN FRANCAIS:

Commodore - Animated Coloring Book (290F), North Polar Expedition (290F), Indiana Jones (290F), Pinball (290F), Sherlock Holmes (290F), Thomas Snow suite (290F).

Bus Plus - Loom, Secret of Monkey Island, Trivial Poursuit.

MultiMedia: Commodore propose AVideo et TVTools

Commodore a présenté pour la première fois une station multimédia Amiga 3000 comprenant la carte graphique AVideo 12 d'Archos et le logiciel TVTools développé par Tecsoft Image.

L'AVideo 12 est une carte fille qui s'installe sur le connecteur du circuit Denise et permet d'améliorer les capacités graphiques de l'Amiga 3000 en affichant 4096 couleurs simultanées avec une résolution de 768x580. La présentation par Commodore France d'une configuration comprenant cette carte est un pas important pour Archos, qui annonce un logiciel d'animation pour AVideo 24 (voir plus loin).

TVTools est un intégré de communication composé de plusieurs modules permettant la réalisation de journaux internes, de bornes interactives ou de chaines d'informations câblées. Il permet de réaliser des "pages" d'informations (images et textes associés). Le module "Emission" permet d'enchaîner une série de pages et d'exécuter des commandes telles que "jouer une séquence vidéo". Un script organise les émissions entre elles: ordre et horaires.

TVTools comprend également un module de télétransmission (par RTC, X25/Transpac, RNIS/Numéris et satellite). Le poste de réception doit alors comporter un moduleTVCom-esclave. Enfin, un module de composition de bornes interactives autorise la diffusion des informations en fonction du choix fait par l'utilisateur. (Prix 20000FHT).

Amiga 3000 Tower

Disponible aux USA et en Allemagne depuis l'année dernière, le 3000T est presque identique à un 3000 d'un point de vue de spécifications techniques, mais est plus apte pour les configurations lourdes.

Il comporte une alimentation de 280 Watts, cinq connecteurs Zorro III, quatre connecteurs PC, un connecteur processeur (pour 68040, par exemple), et un connecteur vidéo.

Il est livré avec un disque dur et un lecteur 3.5" (sans doute un lecteur haute densité à l'heure qu'il est, mais on ne sait jamais), et surtout la place pour:

- accessible depuis l'extérieur un lecteur 3.5", un lecteur 5.25" demi-hauteur horizontale, deux lecteurs 5.25" demi-hauteur verticales

- non-accessible depuis l'extérieur deux lecteurs pleine hauteur ou quatre lecteurs demi-hauteur.

Le Tower était également présenté sur le stand Commodore sous une configuration Unix Système V4, équipée d'une carte graphique A2410 avec un affichage de 1024x1024 en 256 couleurs et les logiciels X-Windows et OpenLook. Commodore France n'a pas encore annoncé le prix ni la date de disponibilité de cette carte, qui est d'ores et déjà livrée avec les configurations UNIX vendues aux Etats Unis. Au PC Forum un A3000T UX était installé en réseau TCP/IP avec toute la gamme de compatibles PC exposée.

TV-Paint V1.6

Tecsoft annonce la disponibilité d'une nouvelle version de TV-Paint pour l'Avideo24 avec une accélération du traitement et de la manipulation des outils d'environ 40%

Nous publierons un test le mois prochain. En attendant, Eric Laffont nous signale qu'avec cette nouvelle version, l'AVideo 24 semble avoir trouvé un logiciel de dessin pouvant exploiter ses capacités. TV-Paint travaille sur l'AVideo en mode 12 bits ou 6 bits lors de l'utilisation de tous ses outils et un affichage en 24 bits une fois l'action terminée. Rappelons que TV Paint exige un processeur 68030.

Parmi les autres nouveautés 1.6 on trouve l'emploi intelligent de AREXX et davantage de formats de fichiers y compris le format de compression JPEG qui réduit par exemple une image IFF 24 bits de 973

Les prix

A partir du 1er Mars, l'Amiga 3000 voit son prix allégé de 3000F, ce qui ne lui fera sûrement pas de mal (nouveau prix 16990FHT avec disque dur de 52 Mo, et 20990FHT avec disque dur de 100 Mo, sans moniteur; tiens, cela fait un peu cher les 50Mo de disque dur supplémentaires...).

Le 3000 U(NI)X-1 (5 Mo de RAM, disque dur 100 Mo, moniteur) augmente de prix. Il est maintenant à 30990FHT. Ce changement arrêtera net les petits malins qui s'achetaient, avec raison, un 3000 UX pour avoir une configuration 3000 plus puissante sans débourser de l'argent. Mais il réintroduit une certaine logique dans la gamme des prix.

Le 3000 UX-2 avec 9 Mo de RAM, disque dur de 200 Mo et le moniteur est à 34990FHT.

Le 3000 Tower avec disque dur de 100 Mo commence sa vie en France avec une étiquette de 23990FHT avec disque dur de 100 Mo, ou 27990FHT avec disque dur de 200 Mo. C'est à dire que vous payez 3000F de plus pour le plaisir d'avoir une machine verticale comportant deux ventilateurs et de la place pour mettre vos deuxième et troisième disques durs, vos Syquest, etc... Il ne manque que des roulettes. Le prix avec disque dur 200 Mo est de 27990FHT, toujours sans moniteur.

En configuration UNIX-1 (voir ci-dessus), le 3000 Tower est à 33990FHT, et en UNIX-2 à 37990FHT.

Le CDTV baisse, lui aussi de prix. Ou plutôt, pour le même prix vous avez un package constituant un véritable ordinateur-CDTV, c'est à dire le CDTV et sa télécommande, plus un clavier de 102 touches, une souris et un lecteur de disquettes 3.5".

Le prix de l'A690, futur lecteur CD-ROM pour Amiga 500 et 500 Plus, n'a pas été annoncé.

Ko à 228 Ko avec un réglage à 100 (minimum de perte de qualité).

Le prix de l'AVideo 24 est désormais de 4490F et le logiciel TV-Paint 1.6 est à 2390F.

Enfin, selon un journal britannique, ***Image Professional*** de Black Belt Systems serait en cours d'adaptation pour la carte AVideo.

AVAnim

Archos annonce AVAnim, un logiciel d'animation pour cartes graphiques AVideo 24, au prix de 350F.

Les animations sont dans un format IFF ANIM propriétaire, deux fois plus rapide que le format ANIM5.

La mémoire image intégrée de 3Mo de la carte AVideo24 autorise des animations en 8 et 12 bits/pixel haute résolution, permettant des animations haute résolution dans des cadences synchrones de 8,5, 17,5, 17 et 25 images/seconde. La sortie s'effectue sur tous types de moniteurs à partir du port AVideo et reste compatible avec les désentrelaceurs et genlocks internes et externes.

D'après Archos, il est possible de superposer une animation AVAnim à une source vidéo externe. Cette disposition vient s'ajouter aux possibilités d'incrustation sur trois plans images déjà existantes (plan image Amiga, plan image AVideo 24 bits, et plan image vidéo externe.

Le logiciel de conversion de formats d'images AVRemap a été adapté pour la compilation de ces animations à partir d'images ILBM standards de 12 à 24 bits/pixel ou à partir d'ANIM5 de 12 à 24 bits/pixel.

Archos annonce également une baisse de prix sur ses disques durs. La "hardcard" ADD2000-52Mo Quantum est à 3090F TTC, et la ADD500-52Mo Quantum est à 3390FTTC. Supplément pour RAM: 2Mo 900F, 4Mo 1700F.

(Archos, tél (1) 60-13-90-49, FAX 60-13-99-18)

AbitaVision

Le premier système de négociation immobilière intégrant l'image *(Ed: je lis dans un communiqué Commodore - difficile de croire que ceci n'existe pas déjà sur Mac ou autre)*, ***AbitaVision*** a été conçu autour de l'Amiga 3000 par la société Guy Lefèbre Informatique.

Le programme aide le négociateur immobilier dans toutes ses activités: pour présenter et sélectionner une maison, imprimer une proposition de vente, suivre de près les dossiers, afficher une animation en vitrine ou salle d'attente... Couplé à une imprimante couleur et à un appareil photo magnétique *ION* de Canon. *(Contact Florence Gillier Communication, tél (1) 46-67-99-19)*

Réseau Net-Profit

Kimatek importe le réseau Net-Profit (présenté en avant première sur le stand Commodore) de la société israélienne Disk In. Ce réseau, d'une installation très facile, utilise le port parallèle et peut gérer jusqu'à 32 postes. *(Ed: Nous en avions parlé il y a deux ans après une conférence pour développeurs à Paris où nous avions été très impressionnés par ce système)*

Net-Profit est un réseau en étoile constitué d'un boitier serveur avec disque dur et de répartiteurs de quatre ou huit voies. L'installation de dernière minute avec seulement deux Amiga n'a pas permis un test complet. Nous l'attendons à la rédaction pour vous en parler plus longuement.

Prix: Configuration huit postes avec disque dur 52Mo 26.700FHT, sans le disque dur 21.652FHT, répartiteur 8 postes additionnels 8.200FHT *(Kimatek , Tours. Tél 47-61-25-52).*

ReSerge

Serge Hammouche annonce la traduction de la dernière version du compilateur Pascal ***PCQ*** (1.2b).

Elle comporte davantage de possibilités au niveau de la programmation graphique de l'Amiga: Les fichiers includes sont désormais livrés au complet et l'auteur a inclus ses propres routines pour créer des menus aussi simplement qu'en AmigaBasic. (Trois disquettes, 100FF). Une version spéciale compatible système 2.0 (pour Amiga 3000 ou Amiga 500+) est également disponible au même prix. Il y a très peu de différence dans l'installation pour WB1.3 ou WB2.0 et la majeure partie des logiciels du Domaine Public fonctionnent normalement sous 2.0.

Pour le Kit C (décrit en détail dans ***AmigaNews*** de Janvier, page 9) une version pour système 2.0 est également disponible.

Comme autre traduction Serge propose la dernière version 2.12 de DKB Trace (La totalité des 400 Ko de la documentation a été traduite). Cette version est automatisée pour débutant: un appui sur les touches de fonction et le calcul des images s'effectue (70 FF les deux disquettes). Le catalogue de toutes les traductions est disponible contre un timbre de 4 FF. *(Serge Hammouche 3 Rue Anatole France 13220 Chateauneuf-Les-Martigues)*

Féd

La **Fédération de Clubs Amiga** n'est plus. L'idée était née il y a environ un an chez Atacom, mais n'a jamais vraiment décollé. En revanche, suite au succès de la "conférence Amiga", Atacom espère voir des expos Amiga un peu partout en France, par exemple dans sa propre région de Caen, à Cannes avec le club AmigAzur, à Bordeaux avec Buggs, et puis, pourquoi pas, à Paris... *(Atacom, BP 15, 50130 Octeville)*

Course : Soft-Logik annonce ***Publishing Partner Master 2.2*** avec une amélioration en vitesse d'affichage de texte de jusqu'à cinq fois, d'après l'éditeur. Gold Disk réplique avec des pubs dans la presse américaine pour un futur ***Professional Page 3.0*** ...

Le 114 Mo A3000

EVS annonce la disponibilité de la carte Mercury 68040 pour Amiga 3000 de chez Progressive Peripherals & Software au prix de 18000FTTC avec 0k RAM.

Cette carte est cadencée à 28MHz. Elle peut être équipée de 32 Mo de mémoire 32 bits bon marché (SIM 4 Mo x 8) au prix d'environ 1600FTTC pour 4 Mo. Elle nécessite la présence de Kickstart en ROM sur la carte mère de l'A3000, et EVS fournit les deux ROMs et deux supports de ROM.

La carte ProRam, également disponible, est une extension mémoire pour Amiga 3000 qui supporte 64 Mo 32 bits. Son prix: environ 3700FTTC en 0k. La Mercury et la ProRam sont indépendantes, compatibles et complémentaires. Il est possible de monter un Amiga 3000 à 114 Mo de mémoire en peuplant la carte mère (18 Mo), la Mercury (32 Mo) et la ProRam (64k). Très pratique pour les animations! *(EVS (1) 39-71-19-41)*

4D sur PC

VOLUMM4D-PC, ça vous dit quelque chose, non ? Eh bien vous avez raison: En fait, la version PC de ce logiciel est quasiment la même que celle que nous connaissons sur Amiga, et les habitués de la version Amiga pourront travailler sur le PC sans aucun temps d'adaptation. Vous modélisez en 640*480 16 couleurs (VGA) mais vous ne pourrez calculer vos animations qu'en 320*200 256 couleurs. Ceci est dû à la limitation du standard VGA qui ne peut afficher 256 couleurs qu'en 320*200 (MCGA).

Vos images peuvent être calculées en mode LO, c'est à dire 320*200 256 couleurs, ou en mode HI 320*200, calculées en 24 bits puis converties en 256 couleurs. Nous avons essayé VOLUMM4D-PC sur un AT386 25 Mhz avec coprocesseur arithmétique; la vitesse est excellente, aussi bien en modélisation qu'en calcul pur, à peine moins grande qu'avec un Amiga 3000.

Les images sont au format IFF DPAINT ce qui vous permettra de les transférer d'une machine à l'autre sans aucun problème. Le prix? 1600 FTTC. A ce prix là, sur PC, il n'y a pas de concurrent. Il faut débourser environ 20000 F pour un logiciel convenable de 3D sur PC. *(Volumm, tél 61-53-36-09)*

Londres: 16-Bit Computer Show

Notre correspondant a remarqué:

● le LightPen de **Trojan.** Pour dessiner sur l'écran il émule la souris et peut être utilisé en même temps (dans le port 2 pour manette);

● le HiQ Tower de CheckMate Digital, un tour style PC contenant la carte mère d'un A500 Plus et permettant l'utilisation de trois cartes pour Amiga 2000, une accélératrice, et un désentrelaceur;

Miracle music system

● la version II de l'échantilloneur AMAS avec des effets spéciaux en temps réel, en stéréo et multitâche;

● Le Miracle music system, 3000F pour un clavier midi et un logiciel d'apprentissage;

● De plus en plus de titres pour le CDTV, en particulier chez **ONLine Entertainment**: six titres dont deux nouveaux: *Animals in Motion* et *Town With No Name*, un western interactif en 3D (il a une option "français");

● Le nouveau Take2 sur le stand de ROMBO, un logiciel comparable à Deluxe Video et interfacé avec le digitaliseur VIDI.

APrf v4.32

Denis Gounelle, auteur de APrf (essayé dans notre numéro de janvier), nous annonce la sortie de APrf V4.32 qui a reçu de nombreuses améliorations, dont une interface AREXX. Il a également sorti une nouvelle version de ADOC, un utilitaire ARoff, formateur de textes, similaire à nroff d'Unix, et un petit utilitaire pour faire automatiquement des tableaux avec de beaux cadres en utilisant le jeu de caractères graphiques de votre imprimante. Tout cela marche parfaitement aussi bien sous 1.3 que sous 2.0. Disponible chez Serge Hammouche et prochainement sur Fish.

QUOI DE NOUVEAU EN AUVERGNE CE MOIS-CI?

CECI
CALIGARI V2.0 complet, Affichage 24 Bits sur DCTV ou HAM-E 2990
Moniteur PROTAR VISTO, 14" couleur, 640x285, Stéréo, cable 2290
Imprimante H-P DESKJET 500 Couleur, A4, 300 DPI 9200

MATERIELS

AMIGA 500+, WB V2.0, 1Mb ChipRam	3290
idem + moniteur A1083S ou VISTO	5290
AMIGA 500 PSG, 2 jeux+Tshirt+ballon	3190
AMIGA 500 V1.3	2890
idem + moniteur A1083S ou VISTO	4890
AMIGA 2000 V1.3	5490
idem + moniteur A1083S ou VISTO	7490
AMIGA 3000 25MHz, 5Mo, HD 100Mo, Unix 5.4, écran Multisynch, (QWERTY)	25990
CDTV avec 5 Titres	6590

PERIPHERIQUES

Scanners SHARP 16 Millions, A4/A3	N.C.
HP PAINTJET A4 jet d'encre couleur	N.C.
Disques Durs SCSI de 52Mo à 1,6Go	N.C.
Carte AT A2286 Commodore	4990
PROGRESSIVE '040, 28MHz, 4Mb,	22500
DOUBLETALK 2000 (réseau Appletalk)	3950
Moniteurs Couleur/N&B, 14 à 21" (PAO)	N.C.
VISIONA 24 bits, 2 Mo V-RAM	29050
COLORBURST 24 bits + paint	7990
HAM-E PLUS 384x560, 24 bits	4750
A-VIDEO 12 bits, + 3 Softs, A500/2000	2490
A-VIDEO 24 bits, 704x580, A500/2000	4490

Prix TTC révisables sans préavis

TOUS LES LOGICIELS

D-PAINT IV, VF par CIS	950
SCULPT- Animate 4D	3590
ProPAGE 2.1 F + ProDraw 2.0 A	2990
ART DEPARTMENT PRO 2.0 A	2480
P.P.M. V2.1 F	3390
DiskMaster V1.4 Doc VF	290
3D Professional V2.0	3700
REAL 3D PRO V1.4 VF	4400

TOUS LES PRODUITS GVP

HCD+S2, 52 Mo Quantum 15ms	3690
HD500+, 105 Mo Q, 2Mo - A500	6990
COMBO 322, '030 22MHz, 1Mb	7990
COMBO 333, '030 33MHz, 4Mb	14990
A3001-S2, 50MHz, 4Mo	16990
G-FORCE '040, 28MHz - A3000	N.C.
Cartes pour HD500+	
- AT 286, 16MHz	DISPO !
- Mini '030, 40MHz	N.C.

... ET TOUS LES AUTRES

512K + horloge pour A500	450
SYQUEST 44Mo 20ms interne.	3790
cartouche	850
SYQUEST 88Mo 20ms interne.	6990
cartouche	990
Modif. A500 v1.3 rév.6 / 1Mb Chip	550
XETEC CD-ROM + CD Fish, interne	5890
DIGITIGER 2, Digitaliseur + Filtre	2950
etc	N.C.

SERVICES "PLUS"

- **Flashage PAO AMIGA - MAC - PC** films & bromures sur Linotronic 330, séparations QuadriChromie, Chromalins ...
- **Sorties couleurs A4 / 16 Mio** sur Imprimante à Sublimation (Qualité Photo !) : **300F TTC**
- Calculs Images & Anims 3D (la nuit), Scans ...

Contactez-nous !

S.N. VOXEL DIGITAL SYSTEMS, Distributeur Agréé COMMODORE-AMIGA 3000, Revendeur GVP, SHARP.
Adresse Service VPC, Services PLUS : Boite Postale 38, 63540 ROMAGNAT - Tél. : **73.35.12.65** - Fax : **73.34.85.70**

Réglement par chèque à la commande, Carte Bleue N.C., en C.R. 50% ALC envoi en port du.

WShell 2.0 : Enfin!

William Hawes, le créateur d'Arexx, a enfin terminé son travail sur WShell 2.0. Celui-ci est disponible depuis quelques semaines dejà et voici une liste non exhaustive des nouveautés apportées:

❑ Plus besoin d'entrées dans la mountlist. WShell 2.0 est livré avec un programme, DHOpts, qu'il suffit de lancer dans la startup-sequence (ou la user-startup) pour que WShell prenne la place de CON:, etc...

❑ WShell peut devenir le Shell système. Ainsi, que vous utilisiez NewCLI, NewShell ou encore NewWSH, vous obtiendrez WShell.

❑ WShell peut "s'emparer" d'une fenêtre existante. A l'aide d'un nouveau mot-clé, INPLACE, WShell peut remplacer le Shell existant déjà dans une fenêtre, et évite ainsi d'avoir à en réouvrir une...

❑ WShell offre un DisplayHandler. Il peut donc rajouter un ascenseur à votre fenêtre CLI de façon à vous permettre de relire du texte qui aurait disparu de l'écran. La taille est réglable jusqu'à 32000 octets.

❑ Support transparent des listes de commandes résidentes du Dos. En plus de la liste privée des commandes résidentes de WShell (commande resi), vous pouvez accéder à n'importe quel fichier dans la liste résidente de l'Amigados.

❑ Fonctionne à la fois avec 1.3 et 2.0 et profite des caractéristiques du 2.0 chaque fois que c'est possible.

❑ Implémente l'extension des variables avec l'accent grave (') et le dollar ($) exactement comme le 2.0

❑ Chaque commande dans l'historique possède maintenant un numéro, et vous pouvez donc la rappeler à l'aide de ce numéro sans avoir à rechercher une partie de cette commande.

❑ WShell est plus malin sur les lignes "quotées" (entre guillemets). La façon normale de lancer une commande Arexx en WShell était de commencer la ligne avec des guillements ("). Cela présentait l'inconvénient d'interférer avec les noms de fichiers entre guillemets eux aussi. Désormais, les chaînes Arexx doivent inclure un point-virgule (;) ou ne pas inclure le guillemet fermant de façon à pouvoir être envoyé à Arexx.

❑ L'historique (taille de 32K maximum) peut utiliser un fichier qui enregistre ce qui sort.

❑ Vous pouvez couper/coller entre le clipboard et la ligne de commande.

❑ L'interface AppWindow vous permet de spécifier des actions automatiques pour certains types de fichiers, de telle sorte que déposer une image dans une fenêtre WShell lancera automatiquement votre visualisateur préféré par exemple...

❑ L'instruction 'jump' vous permet de naviguer à partir de votre Shell à travers tous les écrans publics! Tapez 'JUMP NEXT POPUP' et hop! vous vous retrouvez sur l'écran de TurboText!!!

❑ Vous pouvez coller tout le contenu de la session vers le clipboard pour pouvoir continuer à l'éditer.

❑ FComp et PathMan sont encore encore meilleurs et plus rapides qu'avant.

❑ Vous pouvez attacher des menus à chaque Shell qui peuvent activer n'importe quoi (même des scripts Arexx).

❑ Expansion des jokers et cd implicite, comme la version précédente.

William Hawes peut être contacté à P.O. Box 308, Maynard, MA 01754 USA.

Conférence Disks

Les démos, les musiques, les graphismes et les utilitaires primés au New Year Conference d'Atacom et d'Iris ont été réunis sur 4 disquettes et sont disponibles auprès de ces deux groupes et de **Phoenix DP** et d'**Orion Diffusion** (adresses sur la page 74).

Rectificatif

Dans l'article sur MathVision le mois dernier il y a eu une erreur d'identification d'image. La figure 8 sur la page 23 représente en fait un miroir de Cantor.

Un Club à Genève

Communiqué: "A vous, lecteurs d'AmigaNews cherchant un club sur Genève: rejoignez-nous. Nous sommes l'I.C.C.G. **"International Commodore Club Genève".**

"Club de loisirs avant tout, accessible de 7 à 77 ans, le club met à disposition plusieurs Amiga, des imprimantes, etc. En utilisant ce matériel nous discutons à bâtons rompus des problèmes de chacun, ce qui ne nous empêche pas de donner des cours d'initiation à divers logiciels. Il nous arrive même d'organiser des concours.

"Nous nous réunissons tous les mercredis à partir de 19 heures dans notre local au 1er sous-sol du 3 Rue des Minoteries, 1205 Genève, (Tram 12 arrêt "Augustins") une affiche indique l'entrée pendant les heures d'ouverture." *Pour en savoir plus, contactez Michel MATTHEY (président) tél: 022/734.65.75 ou André WILLY (secrétaire) tél: 022/42.46.32*

LE NUMERO 1 EN SUISSE COMMODORE AMIGA

Payé par mois :

AMIGA 500 dès : Frs 18.-
AMIGA 2000 dès : Frs 38.-
AMIGA 3000 dès : Frs 92.-

LOCATION-VENTE

Du composant au micro ordinateur Amiga c'est notre affaire ! ! !

(Software-Hardware, payés par mois)
Demandez notre catalogue !

Distribution Electronique

GENEVE : 62, rue des Vollandes 022 / 786.89.30
LAUSANNE : 24, av. de Cour 021 / 617.01.01

AGENDA

3-5 avril : *Amiga Berlin '92*, AMK Berlin Hallen 1 und 2 9h-18h (journée professionnelle 2 avril 10h-18h) *Rumeur:* Commodore Allemagne aurait annulé sa participation à l'AmiExpo à Berlin en Avril. On parle d'un prochain "World of Commodore" qui sera organisé à Frankfurt entre les 26 et 29 novembre.

4 avril : *3ème Amiga Public Domaine à Tournai, Belgique*

à partir de 10h à la Salle St Brice de Tournai. Domaine public, plus démonstrations de programmes et peripheriques. A Lille prendre l'autoroute de Bruxelles, passer la frontière, quitter à la 1ère sortie (Lamain), ensuite direction Tournai puis parcours fleché Amiga à partir de la gare sur les bvds. Pour plus d'informations: Jean-Pierre VanBostal, tél int + 69/22.58.03

13-15 avril : *5ème Semaine Informatique de Briançon (05)*, Centre Culturel, organisé par la Lycée de Briançon, Collège Vauban, et Collège des Garcins. Cette manifestation commence à prendre une importance considérable dans la vie Amigaïste en France grâce au dynamisme de l'organisateur pour la partie Amiga, Mr Van Rechem. De nombreux participants commerciaux et culturels seront présents, y compris Commodore France, plusieurs revendeurs et distributeurs, et le Secrétariat d'état chargé de l'enseignement technique. Contact: Mr Van Rechem, tél 92-20-39-32.

ACCROISSEZ LA PUISSANCE DE VOTRE AMIGA

(A3000 / A2000 / A500+ / A500 / A1000)

Bus+ Bus+

EXPANSION SYSTEMS Bus+ DataFlyer

LA LIBERTE DU CHOIX : SCSI - IDE - SCSI/IDE

DataFlyer SCSI
LE GRAND CLASSIQUE

A2000

DataFlyer 45 (*)	2.850 F.
DataFlyer 52 Q	3.290 F.
DataFlyer 105	4.450 F.
DataFlyer 210 Q	9.750 F.

A500

DataFlyer 500/45 (*)	3.250 F.
DataFlyer 500/52 Q	3.650 F.

(*) Dans la limite des stocks disponibles

DataFlyer IDE
Nouveau contrôleur combinant la rapidité de transfert et l'économie des disques AT/BUS

A2000

DataFlyer IDE 45	2.590 F.
DataFlyer IDE 52 Q	2.990 F.

A500

DataFlyer IDE 500/45	3.050 F.
DataFlyer IDE 500/52 Q	3.490 F.

DataFlyer SCSI/IDE
Nouveau : la possibilité d'utiliser en même temps les deux standards sur votre AMIGA

A2000

DataFlyer SCSI/IDE 45	2.990 F.
DataFlyer SCSI/IDE 52 Q	3.450 F.

A500

DataFlyer SCSI/IDE 500/45	3.590 F.
DataFlyer SCSI/IDE 500/52 Q	3.990 F.

EXTENSIONS MEMOIRES

AMIGA A-500 Plus
MICROBOTICS M502
EXTENSION 1 MO

Permet de faire passer l'Amiga-500 Plus à 2 MO de CHIP RAM.
M502 ..... 675 F.

DataFlyer
DATA FLYER RAM
Carte d'extension mémoire pour A500 et A2000. Permet d'apporter jusqu'à 8 MO de RAM supplémentaire à votre Amiga. DATAFLYER RAM se peuple de SIMMs

A500

La carte s'installe sur la carte contrôleur SCSI DATAFLYER. (Totalement compatible avec la Base-Board et la combinaison des deux peut faire monter la Ram de votre 500 jusqu'à 10.5 MO)

A2000

la carte s'installe dans un connecteur 100 broches ou se monte sur la carte contrôleur DATAFLYER (à partir de la version 1.0 de la DATAFLYER PLUS)

DATAFLYER RAM

peuplée OK	850 F.
2 MO	1.700 F.
4 MO	2.600 F.
8 MO	3.990 F.

EXPANSION SYSTEMS
BASEBoard 4 PLUS
Permet de faire passer l'Amiga-500 PLUS à 5 MO de RAM au total, en donnant un total de 2 MO de chip Ram et 3 de fast Ram

BASEBOARD 4 PLUS peuplée 0K	850 F.
BASEBOARD 4 PLUS peuplée 2 MO	1.650 F.
BASEBOARD 4 PLUS peuplée 4 MO	2.350 F.

A500

BASEBOARD peuplée 0K	950 F.
BASEBOARD peuplée 2 MO	1.750 F.
BASEBOARD peuplée 4 MO	2.450 F.
BASEBOARD peuplée 6 MO	3.750 F.

8-UP ! (DIP)

2/8 MO (A2000)

MICROBOTICS

2 MO	1.750 F.
4 MO	2.650 F.
6 MO	3.600 F.
8 MO	4.450 F.

AMIGA 1000

NOUS NE VOUS OUBLIONS PAS VOUS EN REVIEZ

BUS PLUS

VOUS L'APPORTE

BOITIER EXTENSION 2/8 MO peuplé 2 MO :	2.490 F.
BOITIER D'EXTENSION DATAFLYER SCSI 52 Q	3.990 F.
BOITIER D'EXTENSION DATAFLYER IDE 45	3.490 F.

(Toutes ces cartes sont utilisables sur A2000 + A500+ + A500)

TRANSFORMEZ VOTRE A500 / A500+ EN STATION DE TRAVAIL ERGONOMIQUE

Stand en métal permettant l'installation du moniteur du second lecteur et de l'alimentation de votre Amiga (stand à la couleur de l'Amiga)

STAND AVA500/500+ ..... 690 F.
(port et emballage : 70 F en sus)

VOUS RECHERCHEZ ... Bus+ VOUS PROPOSE

TRUMPCARD PROFESSIONAL
CARTES CONTROLEUR ET DISQUES DUR

GRANDSLAM A2000	2.600 F.
GRANDSLAM A500	3.300 F.

A2000

GRANDSLAM	HC 52Q	QUANTUM LP 52S (14-19 ms)	5.490 F.
GRANDSLAM	HC 105Q	QUANTUM LP 105S (14-19 ms)	7.300 F.

A500

GRANDSLAM	500/52Q	QUANTUM LP 52S (14-19 ms)	6.490 F.
GRANDSLAM	500/105Q	QUANTUM LP 105S (14-19 ms)	8.300 F.

TRUMPCARD PRO

TRUMPCARD PRO	HC 52Q	QUANTUM LP 52S (14-19 ms)	4.350 F.
TRUMPCARD PRO	HC 105Q	QUANTUM LP 105S (14-19 ms)	6.390 F.
TRUMPCARD PRO	500/52Q	QUANTUM LP 52S (14-19 ms)	5.350 F.
TRUMPCARD PRO	500/105Q	QUANTUM LP 105S (14-19 ms)	7.450 F.

TRUMPCARD

TRUMPCARD	HC 45	QUANTUM LP 52S (19 ms)	3.650 F.
TRUMPCARD	HC 52Q	QUANTUM LP 52S (14-19 ms)	4.890 F.
TRUMPCARD	500/45	QUANTUM LP 52S (19 ms)	4.550 F.
TRUMPCARD	500/52Q	QUANTUM LP 52S (14-19 ms)	4.850 F.

HAM - E HAM - E +
LA CARTE 24 BITS-16 MILLIONS DE COULEURS QUE TOUS LES AMIGA-USERS ATTENDAIENT

Résolution HAM-E : 384 x 560 HAM-E+ : 768 x 560
• Pas besoin de vous séparer de votre moniteur 1084s.
• Compatibilité avec les formats Targa, GIF, etc... • Sauvegarde et conversion des images en IFF 24 bits. • Dimension maximale de l'image 32.767 x 32.767 pixels. • Interface utilisateur simple et intuitive.

Prix : HAM-E : 3.250 F HAM-E+ : 4.750 F

COMPATIBILITE TOTALE HAM-E VOLUMM-4D

MegAChip 2000/500
Offrez à votre Amiga 2 MO de mémoire vidéo !

Installation simple et rapide. Compatible avec la plupart des cartes accélératrices, et beaucoup d'autre périphériques. Livrée peuplée d'1 MO pour atteindre 2 MO.

MegAChip 2000/500 : ..... 1.690 F
(livrée sans le Super fat Agnus)

SECURE KEY
Contrôlez les entrées des tiers sur votre Amiga. Pour A2000 et A3000. Installation simple et rapide

SECURE KEY : ..... 690 F.

Téléphonez pour nous demander votre Distributeur le plus PROCHE

CONDITIONS GENERALES DE VENTE : Nos prix s'entendent TTC, départ Paris, port compris. Port sous DOM, Port option de 16/04/92 • PORT recommandé : Paiement à la commande. 30 F. Autres produits : 30 F.

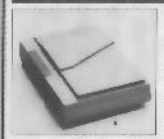
MicroBotics, Inc.
VXL-30
LA CARTE ACCELERATRICE 68030 POUR AMIGA 500 et A2000

Enfin une carte accélératrice intelligente et modulable ! Choisissez la carte accélératrice adaptée à vos besoins ! Les cartes VXL30 étant totalement évolutives, vous pourrez à tout moment décider d'y ajouter ou d'en modifier les éléments. Vous pourrez ainsi optimiser les performances de votre carte VXL30 au rythme de l'évolution de vos propres exigences.

• **VXL** 25 ECO	2.890 F.
• **VXL** 25 ECO +68882	4.390 F.
• **VXL** 25 ECO +68882 + 2MO RAM B. burst	6.990 F.
• **VXL** 40 ECO +68882 + 2MO RAM B. burst	8.790 F.
• **VXL** 50 + MMU +68882 + 2MO RAM B. burst	11.190 F.

PRINT TECHNIK
AMIGA (A500, A2000, A3000)

PROFESSIONAL SCANNER



• Scanner à plat, format A4 avec « ampoule blanche » et mécanisme de haute précision assurant 600 DPI « vrais » en direction verticale pour obtenir de meilleurs résultats. • Capacités de scan: de 75 à 600 DPI. • Compatible avec toutes les résolutions Amiga. • Impression directe sur HP LaserJet • Livré avec OCR Junior, logiciel de reconnaissance de caractères de grande qualité. • 3 MO de mémoire recommandés pour une bonne utilisation.

Prix : 9.500 F

XL HANDY SCANNER
Largeur de scan 128 mm. (permet de scanner des demi-pages). 400 DPI. 32 niveaux de gris. Prix : 2.350 F

Lecteur interne Amiga A500	560 F.
Alimentation A500	450 F.
Extension A500 avec horloge et interrupteur	290 F.
Extension A500 sans horloge	260 F.

KCS
POWER PC BOARD (A500)

La plus belle machine pour le graphisme, le son et les jeux devient un ordinateur PRO et vous permet d'utiliser la logique bureautique PC. En plus, votre ordinateur passe à un total d'un MEGA OCTET ET DEMI.

POWER PC BOARD maintenant disponible pour A2000 et A3000

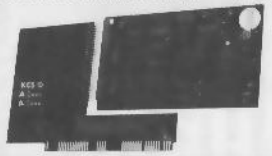
VERSION 3.0 maintenant encore plus performant
• EGA/VGA • Driver sours RCS
• Ram disk MS-DOS • Vitesse 11 MHZ

A500

KCS POWER PC BOARD A500	nouveau prix	2.300 F.
KCS POWER PC BOARD A500 (sans MS-DOS, etc...)	nouveau prix	1.900 F.
KCS POWER PC BOARD A500 PLUS	nouveau prix	2.300 F.
KCS POWER PC BOARD A500 PLUS (sans MS-DOS etc...)	nouveau prix	1.900 F.

A2000 / A3000

KCS POWER PC BOARD A2000/A3000	.....	2.350 F.
KCS POWER PC BOARD A2000/A3000 (sans MS-DOS, etc...)	.....	2.450 F.



TRILOGIC
AMIGA AUDIO DIGITIZER

SAMPLER MK2
Le SAMPLER STEREO Amiga le PLUS RAPIDE (1 million d'échantillons par seconde). • Des SUPER résultats avec CD AUDIO. • Réglage du niveau d'entrée par BOUTON. • Seul SAMPLER Amiga équipé d'une sortie parallèle (passthrough). • Reste connecté même hors utilisation. • Livré avec câbles, disquette. • En option adaptateur automatique d'impression. Compatible A3000 Prix 550 F.

INTERFACE MIDI
INTERFACE MIDI 2 pour A2000/A500 et A1000
Equipée d'une prise IN, d'une prise OUT ET D'UNE THROUGH et en plus de deux prises qui peuvent être validées soit en OUT ou THROUGH par interrupteur. La souplesse de votre interface en est grandement augmentée. Prix 400 F.

MOUSE-JOYSTICK
Ne vous cassez plus la tête... et ne cassez pas non plus votre Amiga. Il existe un moyen simple de passer de la souris au joystick. Une simple pression sur le commutateur suffit. Prix 350 F.

CHANGE KICKSTART
A500 Plus, A500, A2000, le choix, vous l'avez !

CHANGE KICKSTART ELECTRONIQUE ..... 390 F.
Passez du 1.3 au 2.0 sans éteindre votre Amiga. Appuyez 5 secondes sur les touches de reset ... et changez de KS sans attendre. Rien simple et rapide.

ELECTRONIC CHANGE KICKSTART (sans ROM KS1.3 ou 2.04)

CHANGE KICKSTART classique (sans ROM) ..... 240 F
Vous permet de Booter sous 1.3, ou 2.0, au choix.

BON DE COMMANDE BUS PLUS A ENVOYER AVEC VOTRE REGLEMENT

BUS PLUS 41, rue Barrault - 75013 PARIS
Tél. (1) 45 80 05 66 - Fax (1) 45 88 63 82

NOM
ADRESSE
VILLE CODE POSTAL

QTE | ARTICLE | PRIX unit.
FRAIS DE PORT
Crédit CREG • Expédition colissimo dans toute la France
TOTAL

AMIGA
CHEQUE
CCP
Carte Bancaire
Date
Signature

A-News VIDEO EXPRESS par Jean Luc Faubert

Un mois agité et un virus grippal, qui malgré une bonne dose de VirusX a du mal à quitter mon U(nique) C(erveau), ne m'ont pas permis de tester ce mois-ci de nouveaux produits. J'ai quand même pris le temps de faire une visite éclair au Forum Pc ou Commodore présentait quelques Amiga (voir couverture), mais pas d'annonce fracassante.

Genlock YC/24Bits

Kimatek commercialise un nouveau genlock incrustateur interne pour A2000 et A3000, le A2300 YC/24Bits. La base de cette nouvelle carte est le genlock A2300 de Commodore que les développeurs de Kimatek ont considérablement amélioré: compatibilité avec la carte Avidéo24 d'Archos permettant l'incrustation d'images 24Bits et donc le mixage de trois couches d'images avec en 1er plan l'image Amiga, en 2ème l'image 16 Millions et en 3ème l'entrée vidéo Pal ou YC (SVHS, Hi8) sélectionnable par commutateur, Sorties simultanées quelle que soit l'entrée sélectionnée en YC/Composite Pal et RVB(pour le moniteur), Filtre RVB électronique automatique ou semi automatique compatible avec DigiView 4.0 permettant la digitalisation en 16Millions de couleurs, fade programmable pilotable au clavier... Commodore Allemagne s'intéresse au produit et d'autres améliorations sont en cours de développement (sortie en composante RVB, pilotage de la carte au clavier...) Test complet prochainement.

Prix: A2300 YC 3990F, avec carte Archos 8.490F, avec carte Archos et TvPaint de Tecsoft 10.850F.

SpaceTrak

Avancée a déménagé au 93/95 Avenue du Général Leclerc, Paris 14ème (tél 45-45-00-50) et annonce des nouveaux produits : la **Carte SpaceTrak**, complément indispensable de la carte 24bits SpaceArt VD2001 permettant l'animation en 16 millions de couleurs en temps réel.

Elle stocke dans sa propre ram (30 à 100 Méga!) en temps réel les images vidéo que la VD2001 numérise; elle permet le stockage d'une centaine d'images avec surimposition des séquences vidéo numérisées et séquences d'images 24bits provenant de Real 3d ou TvPaint par exemple.

Elle permet d'autre part de rejouer la séquence dans n'importe quel ordre et à la vitesse que l'on veut. L'enregistrement en vidéo d'une animation 24bits se fait en une seule fois et non plus image par image, permettant un gain de temps considérable: une dizaine de secondes seulement pour une séquence de 100 images.

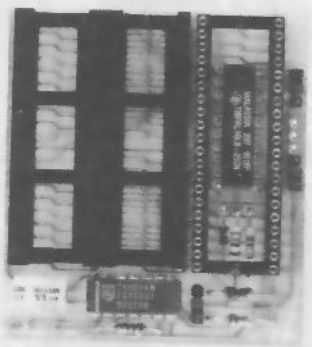
La carte **68040 Fusion Forty** est maintenant proposée en version 28 et 33MHZ, et gère les cartes contrôleurs non SCSI. Une nouvelle version de ***RasterLink***, la 3.0, ne saurait tarder ainsi que les nouveaux logiciels de dessin ***VDPaint*** et ***PaintMaster*** pour la VD2001, dont la définition va passer de 512*580 à 765*580. . Prix: VDPaint 3500F, PaintMaster 5000F, RaceTrace 990F.

Agenda Vidéo

*** Les films du Genièvre** organisent un nouveau stage de formation "Applications des ordinateurs Amiga et compatibles Pc à la vidéo" qui se déroulera du 27 avril au 1er mai 1992 prés de Cahors dans le Lot. *(Les films du Genievre Bel-Castel 46200 Souillac, tél 65.37.00.71)*

*** RMD** revendeur de solutions professionnelles adaptées à la vidéo , nous signale la naissance d'un magazine vidéo A-MAG sur l'Amiga professionnel. Fonctionnant sur le principe d'abonnement pour 10 numéros, ce magazine vidéo se veut un complément visuel des magazines papiers. Sortie officielle du 1er numéro en Mars avec au sommaire tests de LIVE!, genlock Magni, GST pro YC, tablette Kurta, avant goût du VidéoToaster etc. *(RMD rue de Madagascar 83150 Bandol, tél 94-32-21-21, FAX 94-32-50-30)*

MultiStart II



Une constatation bien ennuyeuse s'est imposée quand j'ai installé la ROM 2.0 dans mon Amiga: environ 85% de mes jeux ne tournaient plus.

Se passer des améliorations du WorkBench 2.0 serait dommage, alors j'ai essayé une solution... la carte ***Multistart II,*** *qui vous permet de choisir entre plusieurs ROMs à tout instant.*

Il existe deux familles de cartes multi-KickStart:

- les cartes avec un interrupteur, dont le désavantage est de vous obliger à éteindre la machine lors du changement de KickStart.

- les cartes automatiques, dont MultiStart II de DKB Software, USA. Ici, pour faire basculer la platine d'un système à l'autre, il suffit de maintenir les touches **Ctrl-A-A** enfoncées pendant environ 6 secondes et votre Amiga redémarre avec une autre version du KickStart.

Installation

C'est le plus difficile, et le plus angoissant... Il faut bien sûr enlever le KickStart d'origine et l'installer sur la carte, ainsi que la seconde version de ROM que vous désirez (éventuellement la troisième, car il y a la place pour trois). E

Puis il faut enfoncer la carte dans le socle; et c'est là que ça se corse. Il faut vraiment appuyer très très fort, et pour le non-électronicien, qui enlève les vis du capot avec une anxiété palpable à 10 mètres, il faut du courage pour oser appuyer assez fort et mettre bien en place la platine. Le choix de ce type de rallonge de socle rigide et rond n'est pas adapté au socle en place sur la carte mère et je vous déconseille de procéder à l'installation vous-même. Laissez faire votre revendeur.

(Ed: InterComputing, distributeur de la MultiStart II en France, nous annonce que la carte a été redessinée et se place n'importe où dans l'A500 ou A2000 grâce à une nappe de 50cm et un petit carré autocollant. Ceci évite d'éventuels problèmes de place, surtout dans l'Amiga 500 Plus, et doit également simplifier l'installation)

Ensuite, si vous avez réussi, il faudra encore placer un fil à la patte de votre circuit PAULA ou GARY suivant que vous ayez un A500 ou un A2000 et si l'on sait compter (pour repérer la patte du circuit), c'est la partie la plus facile de l'opération. Voilà, testons!

Compatibilité

D'après le constructeur, cette carte est compatible avec tout A2000 et A500 de la Révision 5 à la plus récente. Je n'ai remarqué aucune incompatibilité sur mon Amiga 2000 Révision 6 et tout fonctionne à merveille. Le choix du système par défaut se fait par le choix de l'emplacement de celui-ci sur la carte, et cela s'avère très pratique. Un produit fiable, dont l'installation est à la limite du bricolage.

Patrick Conconi

(Distributeur en France: InterComputing, 34 Avenue des Champs Elysées, 75008 Paris. Tél 40-52-27-11).

36.15 code FDS

Des milliers de logiciels du Domaine Public à télécharger pour **AMIGA, PC XT/AT, ATARI ST/TT et MACINTOSH.**

Et bientôt, la boutique, les petites annonces, les bals binaires....

Pour commander le Kit et/ou la disquette protocole seule, reportez vous au Bon de Commande ci-dessous.

DOMAINE PUBLIC

Les titres soulignés sont compatibles 500+
Notre catalogue FDS News contient désormais le détail des disquettes compatibles ou non avec l'Amiga 500+.

JEUX

- ❒ FDS553 ALIEN NETWORK VS OLYMPUS
- ❒ FDS580 AMIGA TANK
- ❒ FDS593 TREATS
- ❒ FDS595 THE COMPUTER CONFLICT
- ❒ FDS642 STAR TREK GAME (2 discs)
- ❒ FDS645 CLONE - THINK AHEAD +-
- ❒ FDS664 AMIGOIDS

UTILITAIRES MUSICAUX

- ❒ FDS537 SCX - MEGA SOUNDCRACKER
- ❒ FDS538 THE SCRATCHER V1.00
- ❒ FDS554 JAMCRAKER PRO V1.0
- ❒ FDS577 PROTRACKER V1.1
- ❒ FDS579 MED V3.10
- ❒ FDS601 NOISETRACKER V1.1 PLUS
- ❒ FDS603 INTUITRACKER V1.1

INSTRUMENTS

- ❒ FDS990 RIPP IT UP VOL.1
- ❒ FDS991 RIPP IT UP VOL.2
- ❒ FDS992 RIPP IT UP VOL.3
- ❒ FDS993 RIPP IT UP VOL.4
- ❒ FDS994 RIPP IT UP VOL.5

MODULES

- ❒ FDS674 SUICIDE 13
- ❒ FDS675 SUICIDE 14
- ❒ FDS676 SUICIDE 15
- ❒ FDS677 SUICIDE 16

Nombreux Instruments & modules disponibles sur les disquettes de la collection AMOS-DP.

MEGADEMOS

Pas de longs discours... Elles sont EXCELLENTES !

- ❒ FDS934A EQUINOX - SO WHAT
- ❒ FDS934B EQUINOX - SO WHAT
- ❒ FDS935 UNIVERSAL INTENSITY
- ❒ FDS948 DEVILS - LABYRINTH
- ❒ FDS964 POSSESSED - ANESTHESIA
- ❒ FDS978 MAJIC 12 - RAY OF HOPE 2
- ❒ FDS1027 GNU - ORMEN DER KROB
- ❒ FDS1028 GOLDFIRE - OBLIQUE INFINITY
- ❒ FDS1034 Dreamdealers - Tales Of Dream
- ❒ FDS1035A Crionics/Silents - Hardwired 1Mo
- ❒ FDS1035B Crionics/Silents - Hardwired 1Mo
- ❒ FDS1038 SYNTEX - The Razors Edge 1Mo
- ❒ FDS1048 RAZOR 1911 - VOYAGE
- ❒ FDS1055 WFMH - With Vectors To Herven

MUSIC DISKS

Les meilleurs uniquement !

- ❒ FDS928 CINEFEX - THE ORCHESTRA
- ❒ FDS931 SHINING 8 - TECHNOMANIA 2
- ❒ FDS932 WILDFIRE - TEKKNO
- ❒ FDS959 SECT - THE MEGA CONCERT
- ❒ FDS1018 CAESAR/PAL - AURUMN NIGHT
- ❒ FDS1021A Z&B - JUST FOR YOUR EARS
- ❒ FDS1021B Z&B - JUST FOR YOUR EARS
- ❒ FDS1031 Celtic'90 - Sound Revolution 6
- ❒ FDS1037 VEGA MUSIC DISK 2
- ❒ FDS1043 SANITY - WORLD OF TECHNO
- ❒ FDS1052 ARCANE - HAPS DOG

SHAREWARE-COMPENSE

(Logiciels en Français) : 21 Frs par disquette.

- ❒ SH342 BOURSE V1.4
  Gestion d'un portefeuille d'actions.
- ❒ SH471A&B - SP_disk 1 & 2 (Nelle version) :
  Des utilitaires qui permettent de dessiner et afficher des images dans plusieurs modes.
- ❒ SH505 BOOT MASTER V1.42
  Nouvelle version. Permet de gérer les boots.
- ❒ SH641 DISKLABEL V1.1
  Pour imprimer facilement des etiquettes.
- ❒ SH803 TISUTILS - EDITEXT V1.01
  Editeur de textes + catalogue de vos disquettes.
- ❒ SH804 TISUTILS - ETIK V1.1
  Création et impression d'étiquettes de disquettes et de cassettes video.
- ❒ SH1000 GESTCPT V1.2
  Gestion de votre compte bancaire. (1 Mo + Horloge).
- ❒ SH1001 ABSYS - DIGIT MASTER 1
- ❒ SH1015 ABSYS - DIGIT MASTER 2
- ❒ SH1016 ABSYS - DIGIT MASTER 3
  Ces 3 disquettes contiennent des musiques de qualité professionnelle. (1 Mo nécessaire). Les fans de J.M. Jarre doivent acquérir la 3 !
- ❒ SH1064 AMIGA SOURCE EDITEUR V1.2
  Excellent éditeur de textes pour les programmeurs.

COLLECTIONS DISPONIBLES

FRED FISH 1 à 600
CAM 1 à 480

AMOS-DP, AMICUS, TBAG, AMATEUR RADIO, SOURCES SEKA...

DOMAINE COMMERCIAL

JEUX

❒ 3D CONSTRUCTION KIT	369 F
❒ AGE	269 F
❒ ALIEN BREED	269 F
❒ BARBARIAN II (Psy)	229 F
❒ BAT 2	340 F
❒ BATTLE ISLE	285 F
❒ BIRDS OF PREY	299 F
❒ BLACK CRYPT	289 F
❒ BOMBERMAN	249 F
❒ CELTIC LEGEND	285 F
❒ CISCO HEAT	240 F
❒ DEVIOUS DESIGN	255 F
❒ DOUBLE DRAGON 3	242 F
❒ ELVIRA - The Arcade Game	269 F
❒ EPIC	239 F
❒ FASCINATION	265 F
❒ FANTASTIC VOYAGE	269 F
❒ FIRST SAMOURAI	239 F
❒ FOOTBALL CRAZY COMPIL.	273 F
❒ FUN RADIO COMPILATION	289 F
❒ FUZZBALL	239 F
❒ GAUNTLET 3	249 F
❒ HARE RAISING HAVOCK	339 F
❒ HEART OF CHINA	349 F
❒ HEIMDALL (1 Mo)	329 F
❒ HOME ALONE	219 F
❒ HUDSON HAWK	239 F
❒ KILLERBALL	259 F
❒ KNIGHTS OF THE SKY	325 F
❒ LEANDER	269 F
❒ MAX COMPILATION	270 F
❒ MICROPROSE - GOLF	319 F
❒ MEGA-LO-MANIA	285 F
❒ MONKEY ISLAND II	339 F
❒ MOONSTON	309 F
❒ OH NO! MORE LEMMINGS	219 F
❒ POPULOUS 2	239 F
❒ REALMS	289 F
❒ ROBOCOD	245 F
❒ ROBOCOP 3D	249 F
❒ ROLLING RONNY	235 F
❒ SIMPSONS	235 F
❒ STORM MASTER	279 F
❒ TERMINATOR 2	240 F
❒ THE GODFATHER (LE PARRAIN)	289 F
❒ TIP OFF	242 F
❒ TORTUES NINJA 2	239 F
❒ VROOM	239 F
❒ WOLF CHILD	279 F

D'autres titres sont disponibles au catalogue.

UTILITAIRES

❒ A.M.A.S.	990 F
❒ AMIGA TOOLBOX	195 F
❒ AMOS Français	455 F
❒ AMOS 3D	345 F
❒ AMOS COMPILER	295 F
❒ AUDIOMASTER IV	790 F
❒ BIG BANG	1490 F
❒ BLITZ TURBO	230 F
❒ COMPTE-CHEQUE	235 F
❒ DELUXE PAINT 4	790 F
❒ DEMO MAKER (1 Mo)	380 F
❒ DEVPACK 2	655 F
❒ DISCOPIE PRO 3	385 F
❒ EXCELLENCE 2.0	1495 F
❒ FAMILICOMPT	325 F
❒ GFA BASIC	485 F
❒ GFA BASIC COMPILATEUR	390 F
❒ HARMONI	425 F
❒ INFOFILE	495 F
❒ KINDWORDS 2.0	495 F
❒ MASTER SOUND	450 F
❒ MAXIPLAN PLUS FR.	595 F
❒ MUSIC MASTER	390 F
❒ POWERWORKS	845 F
❒ PRO 24	2690 F
❒ PRO WRITE 3.1	1395 F
❒ STUDIO 24	1490 F
❒ TRACK 24	495 F

NOS EXCLUSIVITES :

❒ **MASTER VIRUS KILLER 2.2**	150 F
❒ **DISKLOCK V1.0b** A500 / **V2.0** A500+	99 F

PERIPHERIQUES

❒ Extension 512 Ko + horloge A500	390 F
❒ Extension 512 Ko A500 et A500+	360 F
❒ Extension 1 Mo A500 et A500+	790 F
❒ Lecteur externe 880 Ko 3.5	570 F
❒ Double lecteur externe 880 Ko 3.5	1200 F
❒ Lecteur externe 880 Ko 3.5 + Anticlick + Blitz (copieur) + Antivirus	710 F
❒ Lecteur interne A500	540 F
❒ Lecteur interne A2000	590 F
❒ Scanner 400DPI 64 tons de gris	1690 F
❒ Souris mécanique (Amiga/Atari)	199 F
❒ Souris optique GI	380 F
❒ Carte AT286 8 Mhz ATONCE A500	1700 F
❒ Adaptateur ATONCE pour A2000	570 F
❒ Carte AT286 16 Mhz ATONCE A500	2490 F
❒ ADSPEED accélérateur 7.16->14.3 Mhz A500, A1000, A2000 (sans soudure)	1790 F

BON DE COMMANDE EXPRESS A RETOURNER A :
FDS-FREE DISTRIBUTION SOFTWARE SARL, Boîte Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX

DOMAINE PUBLIC : Indiquez ci-dessous les numéros de référence complets de votre choix (Exemple : FDS569 pour Tennis ou FF580 pour Fred FISH 580).
DOMAINE COMMERCIAL : Indiquez le titre du logiciel ou la désignation de l'article choisi.
Attention : Les commandes ne concernant QUE le Domaine Public ne peuvent être inférieures à 6 disquettes. Par contre, Domaine Public + Commercial, pas de minimum.

Les commandes de disquettes du Domaine Public sont traitées et envoyées sous 24/48 heures (6 jours /7). Il en est de même pour le domaine commercial, dans la limite des stocks. La duplication des logiciels du Domaine Public est effectuée sur des disquettes de marque.

Nombre de disquettes DP : ..... X 15 Frs = ... Frs.
Nombre de disquettes DP : ..... X 21 Frs (col. SH) = ... Frs.
Logiciels commerciaux & autres articles TOTAL = ... Frs.
Kit de téléchargement (Câble + Logiciel) : 75 Frs * = ... Frs.
Frais de port par ( ) voie normale : 15 Frs ( ) rapide : 25 Frs = ... Frs.
Forfait recommandation (fortement conseillé) : 12 Frs = ... Frs.

MONTANT TOTAL à régler par ( ) Chèque ou ( ) Mandat joint = ... Frs.

❒ Je désire recevoir la disquette catalogue FDS-News qui contient également un logiciel en cadeau (joindre 7,50 Frs en timbres . Gratuite avec une commande).
❒ J'ai déjà un câble et je souhaite simplement recevoir la disquette gratuite contenant le protocole de téléchargement pour ( ) Amiga, ( ) MacIntosh, ( ) Atari, ( )PC 5'1/4, ( ) PC 3'1/2. (Joindre 5 Frs en timbres).

NOM : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... VILLE : .....

Date et Signature

* Précisez le type de votre machine et le type de câble (9 ou 25 broches). Port gratuit si commande du Kit seul.

AmigaNews 03/92. - Les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectif.

STORM En pleine tempête

*Saluons la naissance d'un tout nouveau groupe, **Storm Production**, s'occupant de l'image et du son sur Amiga. Storm, l'agence française d'une S.A. en Suisse, hérite de la distribution pour la France des produits de l'éditeur américain Blue Ribbon Soundworks, dont le fameux **Bars & Pipes Professional**. Celui-ci sera disponible début Mars en version française, ainsi qu'en version 1.1 (la dernière version doit être la 1.0d si je ne m'abuse). Cette nouvelle version marquera davantage la consolidation du logiciel que l'apparition de nouvelles fonctions.*

Dessin "Clipper" de l'américain Rick Parks (320x400 entrelacé halfbrite). Ce dessin et d'autres de Rick Parks se trouvent sur Fish Disk 426.

Voyons les autres nouveautés Blue Ribbon SoundWorks:

Jam, rebaptisé en ***SuperJam***, étale ses icônes dans la presse américaine depuis quelques mois déjà et est désormais disponible au prix de 1210F TTC. Rappelons qu'il s'agit d'un logiciel d'aide à la composition musicale qui jouera aussi bien le rôle d'arrangeur que d'accompagnateur (à cet effet, une grille d'édition en temps réel est présente dans le logiciel). Comme vous pouvez le constater sur l'écran (volontairement surchargé), les utilisateurs de Bars & Pipes ne seront pas dépaysé. On retrouve toute l'interface très intuitive du séquenceur. De plus, des outils sont fournis pour pouvoir recharger les séquences créées avec SuperJam dans Bars & Pipes. Enfin, SuperJam utilise le procédé TurboSound mis au point par Blue Ribbon SoundWorks permettant de jouer plus de 4 échantillons simultanément sans perte notable de qualité. (Test complet prochainement.)

Les gens décidément très en forme de Blue Ribbon SoundWorks devraient ensuite nous proposer ***PatchMeister***, un bibliothécaire universel (et seulement un bibliothécaire, c'est à dire qu'il vous permettra de gérer et d'organiser vos banques de sons mais pas d'en éditer les paramètres tels l'enveloppe, le LFO etc...). PatchMeister permettra de classer les sons par ordre alphabétique, par machine etc... et contiendra un générateur automatique de 'driver' pour vos synthés favoris au cas où ils ne figureraient pas déjà parmi ceux fournis d'origine. Et bien sûr, devinez quoi, PatchMeister pourra être chargé comme accessoire dans Bars & Pipes. Si ce n'est pas ce que l'on appelle une WorkStation... (Patchmeister est annoncé aux USA à $150.)

Enfin, le boîtier **Triple Play Plus** permettra d'utiliser 3 ports MIDI, soit un total de 48 canaux, ce qui permet déjà de faire quelques petites choses sympathiques! Les boîtiers Triple Play Plus seront gérés à par-

SuperJam

STATION AMIGA 3000

A3000 25 Mhz, Wb 2.0, DD 52 Mo, 2 Mo ram, multisync ... 21900 F

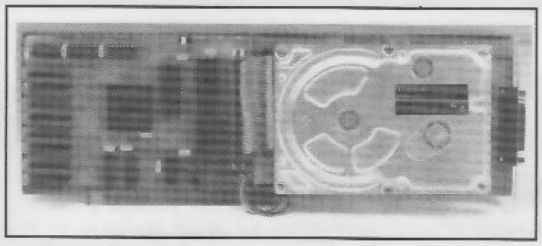
AMIGA 3000 UNIX

25 Mhz, Wb 2.0, Unix 5.4, 5 Mo ram, DD 105 Mo, 1960S .... 25900 F
25 Mhz, Wb 2.0, Unix 5.4, 5 Mo ram, DD 210 Mo, 1960S .... 30900 F

TEL : (1) 60 13 99 18
18 rue du Dr Roux 91160 LONGJUMEAU
du lundi au vendredi
Vente par correspondance uniquement

DISQUES DURS SCSI ARCHOS AVEC EXTENS. MEMOIRE 0-4 MO

Les contrôleurs ADD d'Archos grâce à leur haute intégration dans un monochip en technologie CMOS à 1,2 µm affichent les meilleures performances du marché (tests DiskSpeed et DiskPerf). 100% français. Robustes et éprouvés : 4 ans d'expérience sur des bornes interactives fonctionnant nuit et jour. Supportent les fonctions SCSI Direct de Commodore et sont gérés avec l'outil standard du 2.0, "HdToolBox". Extension mémoire de 0 à 4 Mo. 7 périphériques SCSI. Autoboot 1.3 et 2.0 en FFS. ADD500 s'intègre parfaitement dans la ligne de l'Amiga. Technologie à très faible consommation sans alimentation externe.



POUR AMIGA 500 : ADD 500

QUANTUM 52 Mo, 11-17 ms, 0 Ko ..... 3290 F
QUANTUM 105 Mo, 11-17 ms, 0 Ko .....4490 F

POUR AMIGA 2000 : ADD 2000

CONTROLEUR SEUL .....1290 F
QUANTUM 52 Mo, 11-17ms, 0 Ko ..... 2990 F
QUANTUM 105 Mo, 11-17 ms, 0 Ko ..... 4190 F
QUANTUM 210 Mo, 11-17 ms, 0 Ko ..... 6290 F

MEMOIRES POUR ADD

KIT 512 Ko ..... 250 F KIT 2 Mo ..... 900 F
KIT 1 Mo ..... 500 F KIT 4 Mo ..... 1700 F

Classé "le plus complet et le meilleur compromis" dans la comparaison des disques durs pour Amiga 500 (Amiga News sept 91).

CADEAU : 10 MO DE FREEWARE !
Nos disques durs sont livrés formatés avec 10 Mo des meilleurs logiciels du domaine public (utilitaires, démos, musique, jeux, slide-shows,...)

GARANTIE 2 ANS

AMIGA 2000

A2000 ..... 5190 F
A2000 + moniteur..... 6890 F

PROMOTION STATION A2000

A2000 + moniteur+ DD SCSI 20 Mo + ext. mémoire 0 à 4 Mo ..... 8690 F
A2000 + moniteur+ DD SCSI 52 Mo + ext. mémoire 0 à 4 Mo ..... 9490 F
A2000 + moniteur+ DD SCSI 105 Mo + ext. mémoire 0 à 4 Mo .....10690 F

EXTENSION MEMOIRE A2000

compacte, 2 Mo extensible à 8 par palier de 2 Mo :
2 Mo .....1190 F 6 Mo .....2790 F
4 Mo .....1990 F 8 Mo .....3590 F

AMIGA 500 +

A500 +, 1 Mo chip ram . 2990 F
A500 +, Multistart 1.3 ... 3590 F

STATION A500 +

A500 +, DD SCSI 52 Mo, 0-4 Mo ram, 2 Mo chip ram..... 6890 F

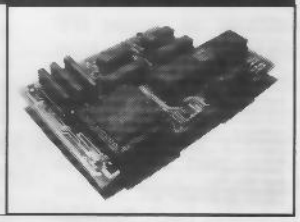
DISQUES AMOVIBLES SYQUEST

SQ555, 20 ms, cartouche 44 Mo comprise
interne ..... 3390 F externe ..... 4390 F
SQ5110, 20ms, cartouche 88 Mo comprise
interne ..... 5390 F externe ..... 6390 F

NOUVEAU : CARTE AVIDEO12 ET AVIDEO24

Une merveille d'intégration pour 4096 et 16 millions de couleurs en HIRES OVERSCAN (768 * 580) dans un mode d'affichage standard (rien à voir avec du HAM étendu ou un bricolage du signal vidéo composite). Compatibles avec tous les flickers fixers et genlocks internes et externes : trois niveaux d'inscrustation possibles. S'installe à la place de Denise. Workbench en transparence. 100 % français. Accepte tous les formats de l'Amiga plus les formats IFF ILBM en 12,15,18,21 et 24 bits. Interfaces AmigaDOS et AREXX. Logiciel de dessin AVPaint fourni en standard avec le logiciel d'animation OPERA. Possibilité de "double buffering" 2 x 12 bits sur AVideo 24 pour animation jusqu'à 17,5 images/sec. Contrôleur de disque spécial d'ARCHOS pour des animations "direct to disk" jusqu'à 2 Mo/sec. Sortie simultanée sur deux écrans pour AVideo24: un écran vidéo 24 bits et l'écran Amiga avec flicker fixer en 12 bits. De nombreux logiciels de la PAO au 3D compatibles AVideo.

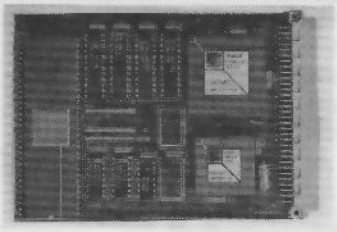
AVIDEO 12 ..... 2490 F AVIDEO 24 ..... 4490 F



TVPAINT

Painter 24 bits professionnel. Palette graphique pour créer ou retoucher des images 24 bits: travail sur 2 écrans à la fois, effets de colorisation, de lissage, d'ombre, de densité, cyclage, dégradé et mélange de couleurs
TVPAINT AVIDEO ..... 2390 F
AVIDEO + TVPAINT ..... 6290 F

LA VEDETTE DES CARTES ACCELERATRICES ALLEMANDES



PROFESSIONAL TURBO-SYSTEM POUR A500 ET A2000

Installation interne aisée à la place du MC68000. Compatible 1.3 et 2.0. Extension ram 32 bits 1 Mo ou 4 Mo. MMU avec boot sur le Kickstart 32 bits. Mémoire-cache accédant à tout l'espace mémoire Amiga.

Professional-030, MC68030, 24 Mhz, MC68882, 1 Mo ram 32 bits ..... 5690 F
Professional-030, MC68030, 24 Mhz, MC68882, 4 Mo ram 32 bits ..... 7690 F
Professional-3000, MC68030, 40 Mhz, MC68882, 4 Mo/ 60ns.....13990 F

TESTS DE LA PRESSE ALLEMANDE : Amiga Spezial 03/91 : TRES BON, Amiga Kickstart 09/91 : TRES BON, AMIGA-LIVE M&T 09/91 : BON

AMIGA 500

A500 ..... 2790 F A500 + moniteur ..... 4790 F
CADEAU : EXTENSION MEMOIRE 512 Ko !

EXTENS. MEMOIRE A500

sans horloge .....240 F avec horloge ....280 F
Extension mémoire 1,5 Mo ..... 950 F

PERIPHERIQUES

DD (seul) SCSI Seagate 20 Mo ..... 1490 F
DD (seul) SCSI Quantum 52 Mo ..... 2090 F
DD (seul) SCSI Quantum 105 Mo ..... 3190 F
DD (seul) SCSI Quantum 210 Mo ..... 5490 F
A2286 : Carte AT, 1 Mo ram, lect5"1/4, DOS 4.01 .... 4890 F
KCS Power PC board , version A500 et A500+ ..... 2190 F,
KCS version A2000 et A3000 ..... 2740 F

LECTEURS 3"1/2

interne (A500) ..... 530 F interne (A2000) .....650 F
externe .... 590 F +blitz, anticlic, antivirus..... 700 F

MEMOIRES COMPOSANTS

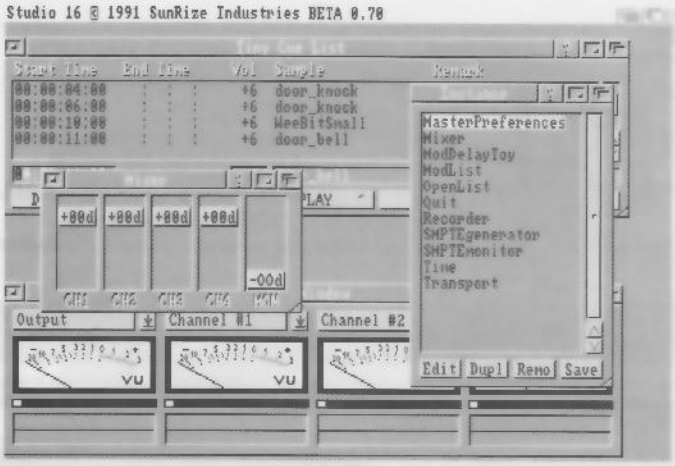
Boîtiers DIP ou ZIP, (256 Kb*4 ou 1 Mb*4), le Mo ..... 500 F
Agnus1Mo....520 F Rom1.3 ...199 F 8520 ... 120 F

Tous nos prix sont TTC. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Matériel garanti1 an Frais de port 60 F sauf machines (nc)

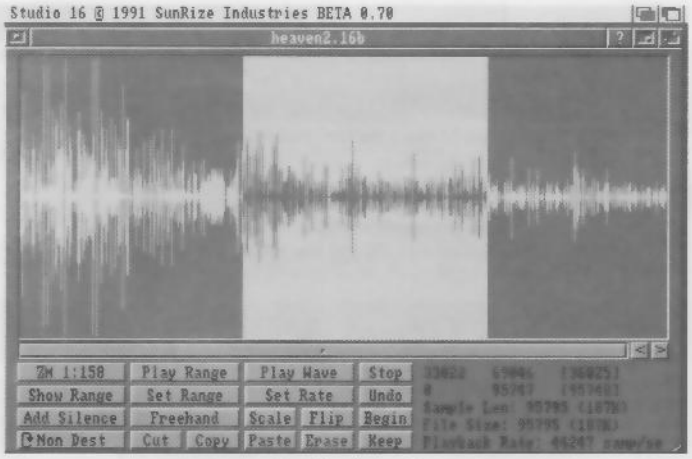
BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI, 18 RUE DU DR ROUX, 91160 LONGJUMEAU TEL : (1) 60 13 99 18

NOM _____ ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____
Règlement à la commande ou en contre-remboursement
par carte bleue N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date de validité |_|_|_|_| DATE SIGNATURE

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	frais de port	
	TOTAL	



SunRize Image 1



SunRize Image 2

tir de Bars & Pipes. A noter: la société américaine Checkpoint Technologies ayant cessé ses activités, les cartes Serial Solutions, qui permettaient également d'étendre le nombre de ports MIDI, ne sont plus disponibles.

Hormis les produits Blue Ribbon SoundWorks, Storm propose deux produits français, à savoir l'éditeur ***Proteus*** et un nouveau logiciel, nommé ***SampleLink***, qui est un logiciel de conversion pour les échantillons.

(Ed: Ces deux produits, nous l'apprenons, sont l'oeuvre d'un certain Nicolas Fournel, qui a lui-même déjà testé l'un d'entre eux, ***Proteus*** *dans le numéro 38 d'AmigaNews. Les logiciels de Nicolas seront assujettis à un contre-test dès que nous aurons pris contact avec un spécialiste musical indépendant. Alors, si vous êtes un tel animal, contactez-nous!)*

SampleLink est capable de lire ou d'écrire des échantillons au format IFF Amiga (8SVX), SAMP (format de *Midi Sample Wrench, Synthia Pro*), NeXT, et Audio IFF (plus communément appelé AIFF, ce dernier format est beaucoup utilisé sur Mac ou Atari mais aussi par la nouvelle carte d'échantillonnage 12 bits de chez SunRize (voir plus bas)). SampleLink permet de retravailler de façon classique l'échantillon (couper-coller à la souris, génération d'une enveloppe, positionnement des points de boucle etc...) et de dialoguer avec tout échantillonneur comprenant le Sample Dump Standard (Akai S1000, Emax II, Roland S770 etc...). Les applications de ce type de logiciel sont donc très nombreuses: dumper un son par MIDI depuis un échantillonneur pro (sans conversion analogique et donc sans perte) pour le convertir en 8 bits pour la musique d'un jeu ou d'une démo, transférer les sons d'un échantillonneur pour les éditer de façon plus conviviale sur l'Amiga puis les retransférer, etc... Le prix de SampleLink se situe entre 400 et 500 francs.

Pour tous renseignements sur ces produits:

Storm Production, 83 rue du Chemin Vert, 75011 Paris. Tel (1) 43 57 46 57.

Cartes Sonores SunRize

Les cartes d'échantillonnage de SunRize Industries (concepteurs du boitier Perfect Sound) montrent le bout de leur nez (ou plutôt de leur convertisseur). J'ai eu l'occasion d'approcher la version Beta 0.7 de la carte AD1012 (les cartes SunRize sont déjà en vente, la version Beta concerne uniquement le software qui est bien sûr remis à jour gratuitement), cette dernière est très prometteuse. D'une part, la qualité sonore de la carte est excellente pour du 12 bits, d'autre part les programmeurs de chez SunRize semblent avoir fait de gros efforts pour doter leur logiciel d'une interface très ergonomique, comme vous pouvez le constater sur les images accompagnant ce texte.

Le logiciel de gestion de la carte est entièrement modulaire. Il n'y a pas de menus mais une fenêtre (la fenêtre '*Instance*' sur l'image 1) avec une liste de modules que l'on peut appeler lorsqu'on en a besoin. Parmi ces modules, citons un gestionnaire de CueListe, un générateur de code SMPTE, des vu-mètres analogiques et digitaux en temps réel, une mini table de mixage elle aussi en temps réel, un panneau d'effet etc...

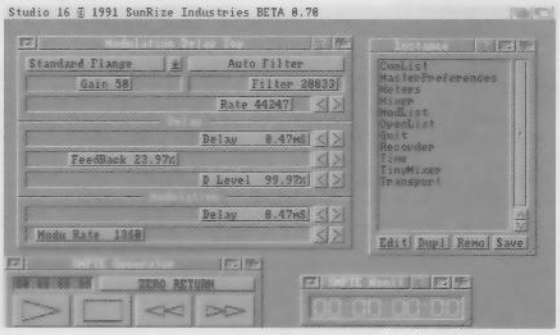
Chaque échantillon de la CueListe peut être édité sous forme de graphe. Rien de réellement révolutionnaire ici, mais toutes les fonctions classiques telles que le couper-coller, le silence etc... répondent à l'appel (voir image 2). Il est possible de visualiser la longueur des échantillons sous forme d'octets ou de secondes. Notons au passage que les sons échantillonnés sont stockés au format AIFF, ce qui est une bonne chose puisque c'est un standard déjà très utilisé sur Atari et Mac et qu'il offre de nombreux avantages: résolution de 1 à 32 bits, multiples points de boucles etc...

L'image 3 vous montre le processeur d'effet (tel qu'il se présente dans cette version Beta 0.7 mais il va sûrement évoluer). Ce dernier est en temps réel.

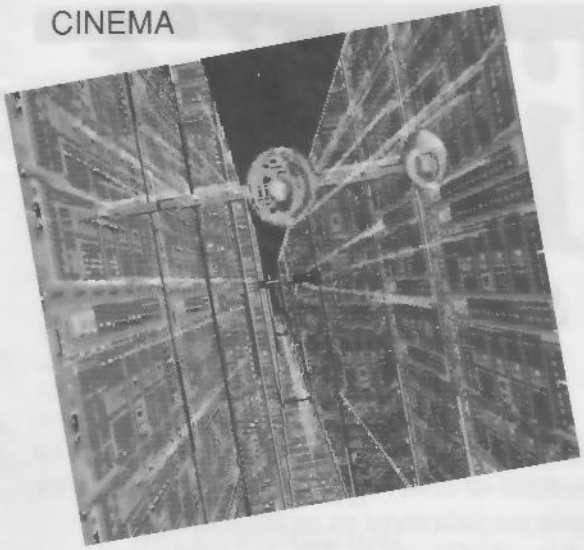
Des outils permettant de piloter la carte SunRize à partir de Bars & Pipes sont en cours de développement. Car tel est bien le principal intérêt d'une carte 12 bits: pouvoir mélanger à l'intérieur d'un séquenceur, des pistes MIDI pour les synthés et des pistes de direct-to-disc pour la voix, un solo de sax etc... Tout cela pour 3900FHT, ce qui reste accessible pour cette qualité et permettra à certains de prendre deux cartes, puisque le logiciel le permet... D'autre part, les utilisateurs de cartes AD1012 pourront vraisemblablement les troquer contre des cartes AD1016 lorsque ces dernières seront disponibles (moyennant finance tout de même!), alors attention à la ruée!

Dans le domaine des cartes sonores, rappelons également que la société française Xanadu achève actuellement une carte 16 bits de haute qualité. Par contre, nous n'avons plus de nouvelles de la carte AudioLink, de Beta Unlimited, pourtant très prometteuse.

Nicolas Fournel



SunRize Image 3



QUESTION: Quel peut être le rapport entre le récent 14e Festival International du Court Métrage de Clermont-Ferrand et l'Amiga 500?

REPONSE: Cinq jeunes parisiens fous de cinéma et d'informatique qui se nomment **Picture Gang**.

Le Festival de Clermont-Ferrand

consiste en un rassemblement important de professionnels et d'amateurs du cinéma international en matière de courts-métrages (moins de 60 mn). En effet, on y trouve aussi bien *Canal+*, *la Sept* et *Antenne 2*, que des productions inconnues et indépendantes dont le seul film aura eu la chance d'être sélectionné.

Cela représente donc l'endroit rêvé pour présenter un projet amateur et pour le développer avec des professionnels. C'est pourquoi Picture Gang, petit groupe de production vidéo parisien, y est venu présenter un nouveau projet de film/dessin-animé en partie développé sur Amiga.

Voici quelques commentaires communiqués par Antoine Prévost de Picture Gang:

"Il y a deux types d'images, deux "arts" différents: le cinéma et l'animation vidéo-informatique. En effet, d'un côté nous avons le cinéma qui offre tout un champ sémantique, des codes, des valeurs dont la vidéo s'inspire tout en ajoutant sa haute technologie. De l'autre côté nous avons l'animation sur ordinateur, laquelle tient plus du dessin animé ou de la démonstration gratuite que du véritable film.

"Le cinéma, pour sa part, a tendance à dédaigner l'image de synthèse comme étant trop froide, peu souple, même si elle demeure intéressante pour son réalisme et ses possibilités d'illusions. A l'inverse, l'animation sur ordinateur a tendance à négliger la richesse de mouvement et de couleur dont elle dispose, notamment avec l'Amiga et surtout, elle semble ignorer l'importance des codes sémantiques du cinéma.

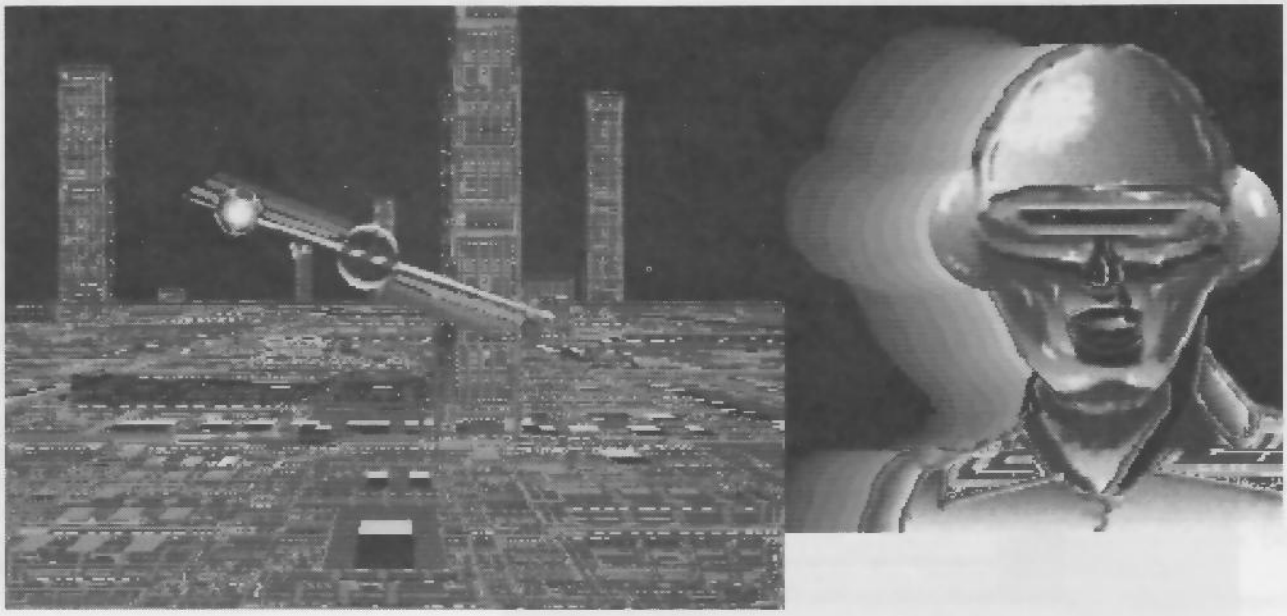
"C'est pour ces différentes raisons que Picture Gang tient à réaliser son court métrage qui associera les deux procédés, faisant ainsi une innovation et une leçon. Ceci n'est pas sans intérêt aux yeux des producteurs. Si Canal+ et la Sept restent sur leur réserve quant à la jeunesse du groupe, ***Rio Maranon Développement*** *et* ***Prospective Image*** *ont demandé à en savoir plus. En effet, si le procédé informatique ne coûte quasiment rien, le développement vidéo du tournage demeure onéreux et suppose l'intervention d'un producteur qui seul pourra réunir les moyens nécessaires au développement final du projet.*

"Ainsi, avec Picture Gang, un nouveau type de dessin animé est peut-être en train de naître, si toutefois l'aventure de la production professionelle ne s'avère pas trop difficile."

Voilà cinq ans que Picture Gang réalise des petits films et se fait remarquer dans le milieu professionel:

- 1988: Festival Fantastique de Paris, prix des effets spéciaux pour "Karl"
- 1989: Festival Fantastique de Paris, prix du costume pour ***Zak***
- 1991: Festival de Clermont-Ferrand, présentation d'un court métrage 16mm ***Reflet Noir***, "rappelé" par le festival lui-même pour février 1992, et dont la musique à été composée sur Amiga, et enregistrée avec; réalisation du clip de ***King of Rasta*** avec des effets spéciaux gérés par Amiga; sélection du Film ***Les Engrennages*** au Festival Vidéo de Paris; sélection du film *Les Engrenages* par la Maison de la Culture de Saint-Quentin en Yvelines pour une exposition sur le cinéma avec l'Institut International de l'Image et du Son (I.I.I.S.); réalisation de ***Se Tirer à Chalain***, film de commande pour la Fédération Française de Tir à l'Arc.

(Picture Gang, Antoine Prévost, 60 rue Violet, 75015 Paris. Tél (1)45-75-30-70)



Pro Studio Kit

pour Bars & Pipes Professional

Si l'on considère qu'un logiciel à vocation 'artistique' se doit pour être complet d'être à la fois créatif (en apportant de nouvelles voies d'investigation) et productif (en permettant de concrétiser rapidement ses idées et obtenir un résultat exploitable), ***Bars & Pipes Professional*** *remplit parfaitement sa mission. Il y a quelques temps sont sortis deux nouveaux modules: le* ***Pro Studio Kit*** *et le* ***Creativity Kit****, qui confortent encore sa position.*

Le premier contient avant tout des outils permettant d'être efficace en toutes circonstances: c'est celui dont nous allons parler ce mois-ci, le second, quant à lui, contient tout ce qu'il faut pour générer des codes MIDI de façon originale et créative: arpégiateurs, générateurs aléatoires etc..., Nous en parlerons le mois prochain.

Avant toute chose, notons qu'avec ces deux modules sont fournis les updates de certains outils de base comme **Transpose**, **Delay**, **Midi Out** ou **Branch**, qu'il convient de copier dans son répertoire 'Tools'. Rappelons également que les outils rentrant dans la composition d'un macro-outil doivent être chargés avant ce dernier dans la boîte à outils (ToolBox) sinon **Bars & Pipes** ne les trouvera pas et le macro-outil ne sera pas complet. Ceci étant dit, passons sans plus attendre à la description des différents outils du **Pro Studio Kit**, que j'ai regroupés en 4 catégories:

Manipulation des notes

(Figure 1)

Le **Pro Studio Kit** contient un certain nombre d'outils permettant d'agir directement sur un paramètre précis d'une note: ***hauteur***, ***vélocité***, ou ***durée***.

• Le **Note Converter** est on ne peut plus simple: il transforme comme son nom l'indique une note en une autre. A vous d'y trouver une application...

• Dans la même lignée, le **Note Mapper** est un **Note Converter** en puissance: il permet en effet de créer une table de correspondance pour chaque note du clavier: C1 sera converti en A5, D1 en C#3 etc... Déjà plus intéressant, il pourra servir par exemple pour convertir une configuration de batterie en une autre...

• L'outil **Note Filter** du **Pro Studio Kit** constitue une update de l'outil **Note Filter** fourni d'origine avec **Bars & Pipes Professional**: il est désormais possible d'envoyer les notes rejetées par le filtre vers une autre piste pour les traiter.

• Le macro-outil **Note Retlif**, bâti autour de l'outil **Note Filter** inverse l'effet de ce dernier: il garde les notes rejetées normalement par le **Note Filter** et ignore les autres (Retlif = Filter à l'envers).

• L'outil **Velocity Controller** permet de contrôler la vélocité des notes par n'importe quel contrôleur continu dont on aura préalablement entré le numéro. C'est bien la vélocité des notes, c'est à dire une information contenue dans un message Note_On qui est modifiée et non le volume de l'instrument (contrôleur continu numéro 7).

• Enfin, l'outil **Articulation Modifier** permet de modifier la longueur des notes, sans aller dans la fenêtre d'édition, et de façon plus précise qu'avec la baguette magique. Deux options sont proposées: multiplier la durée de la note par un pourcentage de 0% à 200% (moins de 100% la note est 'rétrécie', 100% la note reste identique, 200% sa longueur est doublée etc...), ou lui ajouter un temps compris entre -1.00.000 et +1.00.000 (soustraire une mesure et ajouter une mesure). Il est possible de combiner ces deux modifications, qui seront toutefois toujours effectuées dans l'ordre multiplication-ajout.

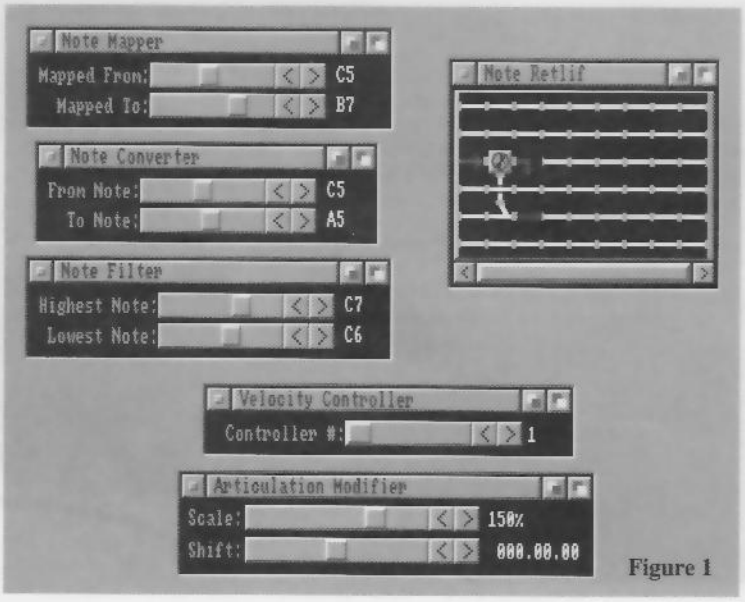


Figure 1

Les contrôles continus

(Figure 2)

• Les outils **DeFlam** et **DeGlitch** sont peut-être destinés à ceux qui n'ont pas une maîtrise parfaite de la technique pianistique. En effet, le premier supprime toute note identique à sa précédente et trop proche de celle-ci. Le second, quant à lui, supprime les notes de trop courtes durées (le seuil est réglable), issues par exemple d'un dérapage -non contrôlé- du doigt, d'une touche du clavier sur une autre...

Mais c'est associés avec des contrôleurs continus que ces deux outils devraient se révéler très intéressants, afin de gommer les petites notes de trop émises par des contrôleurs spéciaux pour les guitares, les micros MIDI et autres curiosités du même accabit.

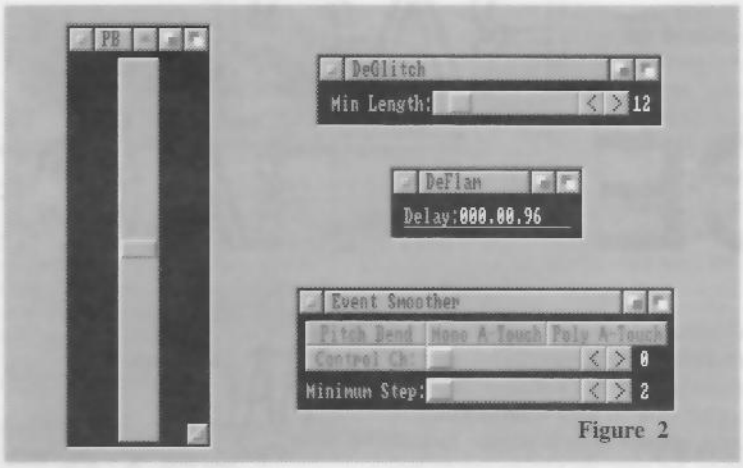


Figure 2

• Un autre outil qui devrait s'avérer très utile associé à des contrôleurs *MIDI* est l'**Event Smoother**, qui adoucit la courbe d'évolution des messages continus tel *l'Aftertouch* polyphonique ou monophonique, le *Pitch Bend* et les *Control Change*, en remplissant les vides trop importants entre deux messages consécutifs par interpolation. Le 'must absolu' serait un **Event Smoother** permettant de choisir entre plusieurs types d'interpolation mais la version proposée est largement suffisante.

• Le **Pitch Bender** est très intéressant: il s'agit d'un énorme gadget proportionnel, tout en hauteur, à manipuler en temps réel à la souris et qui délivre des messages ***Pich Bend***. Le plus intéressant est sans doute de pouvoir accéder à ce gros curseur très simple d'emploi et, par exemple, de convertir les messages *Pitch Bend* en messages *Control Change*, en connectant un outil **Event Converter** à la sortie du **Pitch Bender**. Que diriez-vous, par exemple, de changer en temps réel et à la souris le sustain des notes de votre piste?

• L'outil **On Hold** est quant à lui d'une simplicité enfantine: placé sur un pipeline, il maintient les notes tant que la pédale est appuyée, sinon il ne fait rien. L'outil **On Hold** supprime ainsi le besoin d'utiliser des messages Control Change numéro 64 (Hold Pedal).

MT-32. Il est bien dommage que l'on ne puisse pas sauvegarder son propre kit de batterie (ou ses kits de batterie, selon l'expandeur utilisé).

• **Super Setup** est une version grandement améliorée de l'outil **Quick Patch**. Placé sur un pipeline, **Super Setup** vous permet en effet de spécifier le numéro du patch utilisé pour cette piste, le panoramique et le volume de départ ainsi que les valeurs initiales de deux autres contrôleurs continus dont on pourra choisir le numéro. Il est également possible d'inscrire ces informations de façon permanente sur la piste.

Un dernier raffinement permet de se créer une liste (pouvant être sauvegardée) de nom de patches, avec leur numéro associé, de façon à appeler la *'Slap-Bass-qui-tue'* plutôt que le patch numéro 63. Personnellement, j'ai adopté cet outil et il y a maintenant un **Super Setup** au début de chacun de mes pipelines.

• Enfin, il vous sera possible avec le macro-outil **Remote Patch**, de changer des patches tout en jouant, sans quitter le clavier. Cet astucieux macro-outil est en effet constitué d'un outil **Note Filter** qui permet de ne prendre en compte que certaines notes, qui seront converties ensuite en messages *Program Change* par un outil **Event Converter**: simple et redoutablement efficace.

Le travail sur une piste

Figure 4

Deux des outils du **Pro Studio Kit** se rapportent au travail sur une piste.

• L'outil **Sttrrreeeetttcch**, tout d'abord, est l'équivalent de cette fameuse fonction des échantillonneurs sur une piste: il est possible de multiplier une piste ou une portion de piste (l'outil fonctionne avec les drapeaux d'édition) par un ratio quelconque, de façon a en augmenter ou en raccourcir la durée. Cet outil est uniquement accessible via la fonction *'Toolize'* et ne peut pas être placé sur un pipeline. Il sera, comme son homologue pour les échantillons, d'une très grande utilité pour les gens travaillant par rapport à l'image.

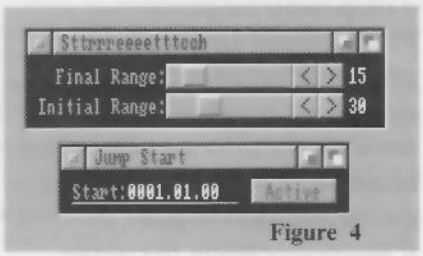


Figure 4

• **Jump Start**, quant à lui, manquait véritablement à **Bars & Pipes Professional**. En effet, jusque là, il était impossible de démarrer l'enregistrement d'une piste à la première note jouée, comme dans la plupart des séquenceurs software et hardware. Bien sûr, on pouvait ruser, par exemple en utilisant le Remote Control: 1 en associant la commande *'play'* à une note ne faisant pas partie de la partition, 2 en se plaçant en mode d'enregistrement et à la position désirée, 3 en jouant simultanément la note associée à la commande 'play' et la première note de la partition. L'outil **Jump Start** apporte heureusement une solution plus élégante: il suffit de spécifier le point de départ de l'enregistrement et d'activer l'outil...

Nicolas Fournel

L'organisation

Figure 3

Quoi de plus normal que de trouver dans un kit orienté studio le nécessaire pour organiser ses percussions ou ses patches?

• L'outil **Feels Good** permet non seulement de définir un kit de batterie de 16 notes/instruments (le Mid Tom sur C3, la BassDrum sur D3 etc...) mais intègre une sorte de fonction ***Humanize*** ou ***Feeling*** comme celles que l'on trouve sur certaines boîtes à rythmes assez récentes. Il est ainsi possible de décaler **et/ou** modifier aléatoirement la position de chaque note/instrument dans le temps, ainsi que sa vélocité (mieux qu'un long discours, un coup d'oeil sur l'image 3 devrait vous convaincre de l'utilité de la chose).

Feels Good est paramétré par défaut avec le kit de batterie de l'illustre *Roland*

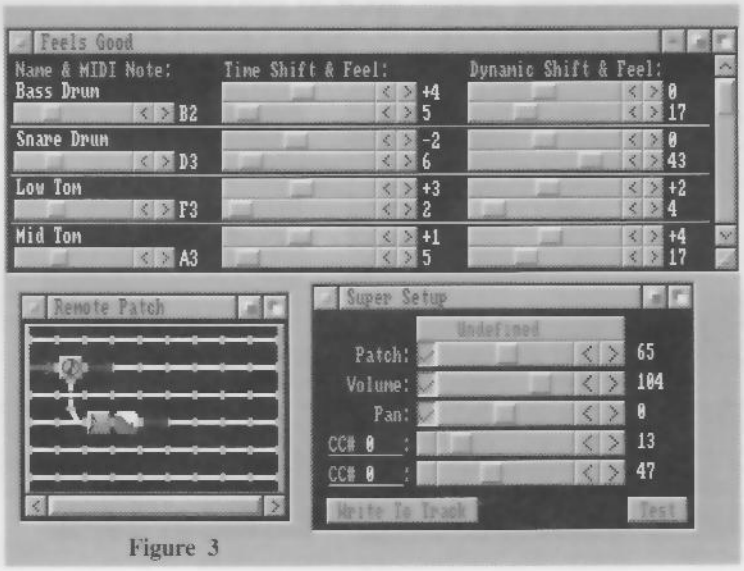


Figure 3

Distributeur Storm Production
83 rue du Chemin Vert, 75011 Paris
Tél. (1) 43 57 46 57
Prix de Pro Studio Kit: 510F, de Créativity Kit: 510F

RACE TRACE

Avec Race trace, RGB Software nous propose le plus complet des logiciels de vectorisation disponibles sur Amiga. A part quelques utilitaires de conversion du domaine public ou l'utilitaire Trace contenu dans Professional Draw, aucun ne proposait vraiment le contrôle de la vectorisation. RaceTrace tente de combler ce vide. C'est là une très bonne alternative qui ne manquera pas d'intéresser toute personne utilisant la PAO ou adepte de l'image de synthèse.

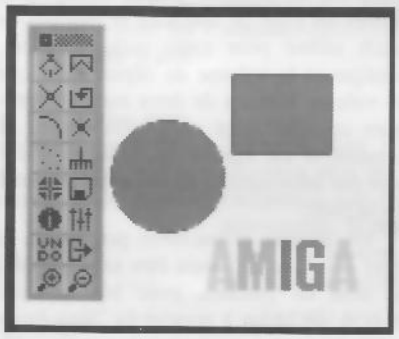
Le Logiciel

Tout d'abord notons que ce logiciel est disponible sur tous les micro-ordinateurs: *Amiga*, *Mac*, *PC* et *ST*. C'est un point intéressant si ce logiciel devient un standard ou si son format spécifique de sauvegarde fait école. Le logiciel côté Amiga se compose d'une disquette et d'une documentation fort bien présentée, le tout en Anglais.

Le premier menu rencontré nous propose deux choix: soit de charger un fichier au format *RaceTrace*, soit une image *IFF* au format 320x256 en 32 couleurs. C'est ici le seul point noir du programme. La résolution de 320x256 est un peu limite pour une vectorisation vraiment précise des contours d'un caractère par exemple, et les "escalier" restent visibles dans le produit fini. Il y a la possibilité de retravailler les points à l'intérieur de RaceTrace, mais cela est long et fastidieux.

Enfin, comme nous le signale la documentation, les versions ultérieures du logiciel permettront de charger les images en haute résolution ou en *HAM*.

Pour le moment il n'en demeure pas moins que RaceTrace reste le seul à proposer une réelle conversion des couleurs en vectorisation.



Nous chargeons donc une image standard du genre Deluxe Paint et le logiciel commence son travail. Les 6 bits plans de l'image (32 couleurs), sont effectivement conservées, c'est une heureuse surprise.

L'autre bonne surprise c'est que le logiciel nous propose maintenant des outils de travail pour modifier et améliorer notre image désormais vectorisée.

Un écran d'information nous indique tout ce que nous devons savoir sur nos composantes de l'écran. Le logiciel ne servirait à rien si la sauvegarde n'était pas à la hauteur de ce que nous venons de voir jusque là. Ici aussi on est gaté. Le requester de sauvegarde propose pratiquement tous

les types de sauvegarde possible sur *Amiga*. Outre la sauvegarde pour les logiciels de *3D* du moment: *Sculpt*, Real et Imagine, on peut aussi sauver notre travail en tant que *Clip* pour *Professionnal Page*, donc la *PAO*. On peut aussi créer un fichier *Postscript* et *HPGL* (langage des traceurs HP) sans oublier une sauvegarde *IFF* et même *Digiworks*.

C'est donc un logiciel complet qui nous rendra des services aussi bien dans la *PAO* que pour la *3D*.

Conclusion

L'intérêt du vectoriel réside dans l'amélioration considérable de la qualité des images pour l'impression en *PAO*.

L'utilisation d'un tel logiciel est surtout lié à la taille des fichiers traités.

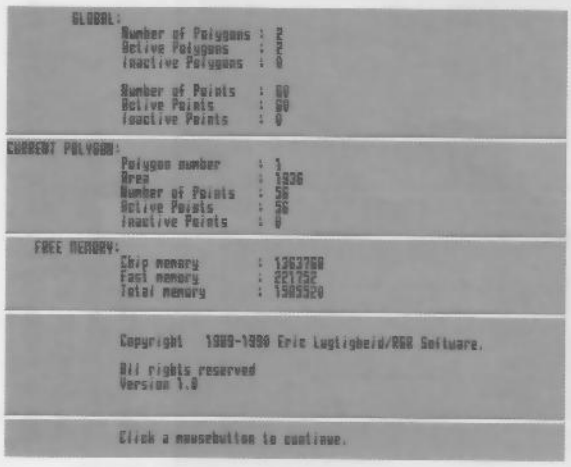
Pour exemple, une image *IFF* digitalisée moyennement complexe, en 16 gris, de 41K, produit un fichier *Clip* pour *ProPage* de 1.7 Mo, ce qui est assez énorme, pour une amélioration pas si évidente que cela si l'image n'est pas agrandie. Par contre pour tout travail sur texte, ou des dessins, l'emploi du logiciel devient presque indispensable.

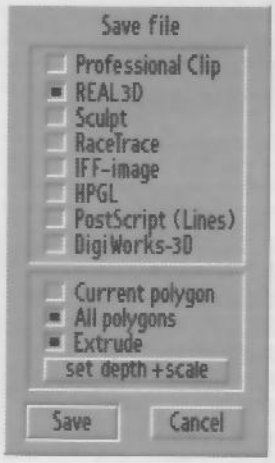
En ce qui concerne la *3D*, c'est autre chose. *Imagine* propose en standard ce type de service (vectorisation d'un fichier IFF) mais en deux couleurs seulement et sans face pleine. Pour *Sculpt*, *Real3D*, et donc *Imagine*, RaceTrace est d'un grand secours, surtout pour du texte, même coloré et en faces pleines.

C'est donc un logiciel qui mérite de figurer dans la logithèque de tout *Amigaiste* faisant de la *PAO* ou utilisant les logiciels de *3D* déjà citées.

Signalons que *RaceTrace* est diffusé en *France* par *Avancee* au prix de 990 F.

Eric Laffont





1 Pin's S2P pour 300 Frs d'achat

S2P

TÉL.: (16) 20 74 50 60

Spécial Printemps !

LES MEILLEURS SOFTWARES — LES MEILLEURS SYSTEMES — LES MEILLEURS PÉRIPHÉRIQUES

SOFTWARES

AVENTURE

FLAMES OF FREEDOM	340 Frs
RAILROAD TYCOON	340 Frs
LEMMINGS	240 Frs
LEMMINGS Const. Kit	240 Frs
GODS	290 Frs

MUSIQUE

DIGITAL SOUND STUDIO	990 Frs
PERFECT SOUND 3.0	740 Frs
MASTER SOUND	410 Frs

SIMULATION

F -117A	340 Frs
GUNSHIP 2000	340 Frs
MICROPROSE GOLF	340 Frs
GRAND PRIX	340 Frs
SILENT SERVICE II	340 Frs
F19 STEALTH FIGHTER	280 Frs
M1 TANK PLATOON	280 Frs
TURBO CHALLENGE II	199 Frs
BATTLE ISLE	240 Frs
KNIGHTS OF THE SKY	340 Frs
F 15 II	340 Frs

BUREAUTIQUE

PAGESETTER II	990 Frs
CG OUTLINE FONTS	1390 Frs
PROWRITE 3.2	990 Frs
SUPERBASE IV	2990 Frs
PROFIL	345 Frs
EXCELLENCE 2.0	990 Frs
KINDWORDS 2.0	420 Frs
INFOFILE	450 Frs

DESSIN

DeluxePaint IV	790 Frs
DIGI PAINT 3	690 Frs
DIGIVIEW GOLD 4	1300 Frs
3 D Const. Kit	399 Frs
Volumn 4D Junior	420 Frs
Volumn 4d Pro	2390 Frs

UP GRADE DPaint IV : Tél.

LANGAGES

AMOS VF	490 Frs
AMOS COMPILER	295 Frs
AMOS 3d	375 Frs
DEVPAC V2	810 Frs
GFA BASIC 3.0	675 Frs
GFA COMPILER	395 Frs

COMPILATIONS

BUREAUTIQUE S2P (Kindwords 2.0, Infofile, Maxiplan Plus)	1390 Frs
AIR COMBAT ACES	269 Frs
Aventures Extraordinaires	299 Frs
PLANETE AVENTURE	289 Frs

CONFIGURATION VIDEO PRO

1 AMIGA 2000 W 2.0 + 1 HCD GVP 52 Mo + 2 Mo RAM + 1 écran 1083 S + 1 GENLOCK GST GOLD 40a

~~19.750 Frs TTC~~ **16.330 Frs TTC**

Spéciale Promo !!

Extension mémoire A 500 Plus 1 Mo : 690 Frs - Lecteur externe 3½" : 570 Frs - Joystick Manta-ray (6 micro switchs) : 129 Frs - Multistart 1.3 ou 2.0 : 590 Frs - ROM 2.0 : 270 Frs - Reprise de toute carte contrôleur pour l'achat d'une carte COMBO 322 : 2000 Frs et COMBO 333 : 3000 Frs maximum.

AMIGA 500

A 500 (OFFRE LIMITÉE) **2490 Frs**
A 500 Plus 2990 Frs
A 600 Nouveau 3690 Frs

Extension mémoire avec horloge 512 k	390 Frs
Lecteur externe 3'1/2	570 Frs
Lecteur externe anti-virus 3'1/2	710 Frs
Disques Durs ARCHOS (10 Mo de domaine public)	
ADD 500 + HD Quantum 52 Mo	3490 Frs
Extension mémoire ADD 500	
1 Mo 500 Frs - 2 Mo 950 Frs - 4 Mo 1900 Frs	
Disques Durs GVP	Nous consulter
Disques Durs PROTAR AD500 HD50 52 Mo 17ms (alimentation comprise)	**3.890 Frs**
Extension mémoire 1Mo	**490 Frs**

AMIGA 2000

A 2000 W 2.0 **5190 Frs**
A 2000 + moniteur 1083 S + Disque Dur 52 Mo **9990 Frs**

Disque Dur GVP HCD + 52Q 2M.	4390 Frs
Multistart 500 et 2000 1.3 ou 2.0	590 Frs
CARTES ACCELERATRICES	
GVP A 3001 S2-50 Mhz - 4 M	16990 Frs
COMBO 322 - 22 Mhz - 1Mo	7990 Frs
COMBO 333 - 33 Mhz - 4Mo	12990 Frs
COMBO 322 - 52 Mo - 1Mo	9990 Frs
4Mo RAM 32 bits pour COMBO	2890 Frs

AMIGA Advantage A 500 Plus + Infofile + Fusion Paint + Shangaï + Spindizzy, Cadaver + Kick Off II et Bomber **3.590 Frs**

AMIGA 3000

A 3000 25 Mhz 50 Mo/2Mo **18350 Frs**

PERIPHERIQUES

Carte Archos AVidéo 12 bits + AVPaint + Opéra	2390 Frs
Carte Vortex Atonce+ 16 Mhz	2690 Frs
Moniteur Couleur 1083 S	2100 Frs
Moniteur Couleur 1084 S	2300 Frs
Carte GENLOCK A 2300	1990 Frs
Kit GENLOCK PAL	1990 Frs
DIGITALIZER + Filtre electronique	2190 Frs
Action Replay MK III - A 500 595 Frs - A 2000	695 Frs
DCTV	5490 Frs
CDTV + 5 discs	6990 Frs
CARTE AT 80386 (20 mhz)	**5320 Frs**
IMPRIMANTES	Consultez nous

NOUVEAU — FORMULE FINANCEMENT

AMIGA 3000 *(25 mhz, 50 Mo/2 Mo)* 1000 F/mois

** Mensualité 1000 Frs / mois (assurance V.I.M. en plus) TEG 19,80%, barème CETELEM en vigueur à la date de parution*

AMIGA 2000 W 2.0 *+ 1 HCD GVP 52 Mo + 2 Mo RAM + 1 Ecran 1083 S + 1 Carte COMBO 322 (22 mhz 1 Mo)* 1000 F/mois

** Mensualité 1000 Frs / mois (assurance V.I.M. en plus) TEG 19,80%, barème CETELEM en vigueur à la date de parution*

650 F/mois *Carte accélératrice GVP 40 mhz, 4 M*

** Mensualité 650 Frs / mois (assurance V.I.M. en plus) TEG 19,80%, barème CETELEM en vigueur à la date de parution*

S2P Lille *61, Rue de la Monnaie* **Tél : (16) 20 55 99 80**
Heures d'ouverture : de 9 heures à 19 heures

BON DE COMMANDE

S2P 03/92

Nom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal ..... Téléphone .....

Libellé	Qté	Prix	Montant

Livraison Express par COLISSIMO

SOUS TOTAL	F TTC
PORT	25 F TTC
TOTAL	F TTC

Pour un contre-remboursement ajouter 65 Frs.
Règlement par chèque à l'ordre de :
S2P, 61 rue de la Monnaie - 59 800 LILLE
Tél : 20 55 99 80 (de 9 h00 à 19 h00)

Date Signature

Publicités et photos non contractuelles - Les prix s'entendent TTC

LE SEIGNEUR DE LA MISE EN BOITE

Après une longue visite au sein de PPM 2.1 dans un précédent numéro d'A-News, me voilà de retour, cette fois-ci, avec Professional Page 2.1f alias PPAGE. Le duel d'artillerie que se livrent les deux géants de la P.A.O. sur Amiga n'a pas fini de faire couler de l'encre, encre qui ne risque pas de sécher avec la renaissance d'un outsider de choix: PageSetter II. C'est donc dans ce contexte diplomatique tendu que nous allons essayer d'appréhender les contours de la nouveauté, en restant le plus possible un observateur objectif.

Mise en route

PPage se présente sous la forme de trois disquettes de couleur bleue à étiquettes noires: une pour le programme, une pour les fonts, et enfin une dernière pour l'éditeur de texte et son dictionnaire français. Rien de très impressionnant à côté des six disquettes de PPM avec ses fonts, ou des huit disquettes de PageMaker 4.0 sur PC sans fonts. Il est vrai que le contenu des disquettes ne nous agresse pas, par une masse informe de fichiers sans réelle signification. Ici tout est monacal. Le deuxième contact avec PPage se fait avec le manuel de 260 pages reliées par une spirale. La spirale a son intérêt, car il est plus facile de travailler avec ce type de reliure qu'avec un brochage thermique qui a tendance à faire perdre la page quand on n'a pas le doigt sur celle-ci, et c'est moins encombrant qu'un classeur. Manuel qui est d'une clarté exemplaire, et est traduit en bon français du début jusqu'à la fin.

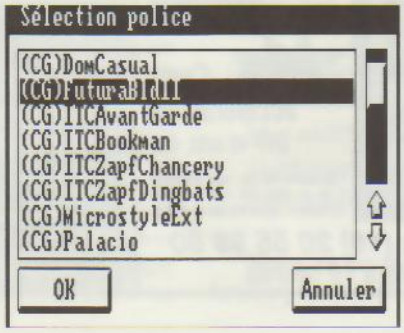
Installation

Je commence alors à installer le programme sur disque dur. En effet, travailler en P.A.O. implique nécessairement un disque dur, même si PPage accepte de travailler uniquement avec des lecteurs de disquettes. L'utilisation de ces derniers ralentit considérablement les traitements, notamment en ce qui concerne les fonts et l'édition des articles. Le programme d'installation est fait sous forme d'un script ASCII, qu'il convient de lancer de préférence sous shell par une commande 'execute' en précisant la partition qui reçoit le programme.

Le reste se fait au tomatiquement, en vous donnant à chaque étape de l'installation la possibilité ou non de copier une partie spécifique du programme. Cela est bien utile, et évite d'aller enlever des fichiers inutiles et gourmands en espace. Eviter de copier les exemples, que vous ne visionnerez qu'une seule fois.

Les fonts

De même je conseille, de ne pas copier les fonts bitmap. En effet ces dernières ne présentent pour ainsi dire aucun intérêt. C'est dur de dire cela, mais constituées d'une matrice de points elles ne sont bonnes que pour l'affichage (et encore, elles supportent mal les déformations en taille). A moins d'avoir une laser postscript ayant un équivalent de ces fonts, le résultat de leur impression est catastrophique. Les escaliers qui en résultent en sont la tare la plus visible, surtout si l'impression graphique se fait avec le maximum de DPI ou PPP. Malgré la présence sur les disquettes de PPAGE d'un utilitaire permettant de les rendre métriques, les fonts bitmap n'ont plus leur place dans un environnement de mise en page. A côté de PPM qui propose plus de vingt fonts vectorisées, PPage pêche par cette vieille pratique qui tend à croire que les fonts bitmap sont la meilleure solution pour répondre au besoin d'un choix maximum de fonts. A l'heure actuelle la seule solution envisageable est la fonte vectorisée, car le vecteur à la différence du bitmap tient mieux compte de la densité maximale de l'imprimante. Heureusement PPage reconnaît les fonts Agfa Compugraphics (comme PPM), et offre donc une solution plus idéale. Seulement deux de ces fonts sont proposées d'origine avec PPage: une sérif (Times) et une sans-sérif (Triumvirat ou Helvetica). Si le nombre de fonts paraît faible, le choix de Gold Disk reste quand même presque parfait, car elles sont en fait les fonts les plus utilisées, et d'ailleurs les seules réellement utilisables dans une mise en page. Les autres apparaissent souvent comme une fantaisie, qu'une bonne mise en page doit exclure, sauf peut-être pour la création d'une pub'. Cependant, on aurait dû au moins inclure deux autres fonts vectorisées qui rendent bien des services: la Symbol et la Dingbats. Celles-ci sont très particulières, et ne possèdent aucun équivalent. Leur absence n'est pas mortelle, car celles-ci doivent pouvoir se trouver dans la grande collection des Compugraphics, moyennant finance évidemment.



Le Lancement

L'installation se fait alors sans douleur, à part les quelques 1.3 méga qu'il faudra sacrifier au minimum sur votre disque dur. Maintenant on se retrouve avec la possibilité de lancer trois programmes: PPage, Article Editor et TransSpell. Comme beaucoup de logiciels sur Amiga, PPage se sert de son icône pour sauvegarder ses préférences. Pour les changer il faut dans Workbench demander l'Info sur le programme. Dans le Tool Types vous pouvez alors modifier le nombre de couleurs, la résolution, le format de page par défaut, l'unité

de mesure, etc... On peut également lancer le programme par le Shell en lui donnant les options de paramétrages. En tout cas ne cherchez pas une option de sauvegarde des préférences dans PPage.

Un enzyme octophage

Une fois PPage lancé, les possesseurs d'Amiga avec 512Ko de chip vont avoir une mauvaise surprise. Même avec 3 méga de fast, PPage vous avertit qu'il n'a plus assez de mémoire, et vous interdit l'utilisation de la plupart des menus.

Effectivement, le mode interlace 16 couleurs prend (640/8)*512*4, c'est-à-dire 163810 octets rien que pour afficher l'écran.

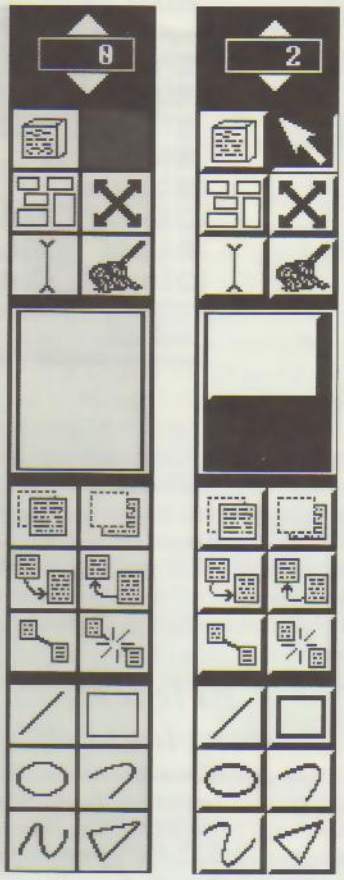
Intuition et Amigados s'emparent quand à eux de 150 à 300 Ko de chip. Si vous faites le compte de tout cela, on arrive à une mémoire chip approchant les 0Ko. Dans cette configuration seuls les modes non interlacés couleur, ou interlacés noir et blanc fonctionnent. Pour les possesseurs de 1 méga ou plus de chip, pas de problème. Cette petite aventure permet de mettre sur la table le problème de la configuration mémoire.

La question a pu déjà être soulevée dans ces colonnes. Une confusion entre PPM et PPage a été faite sur ce point. PPM n'a besoin que de 512Ko de mémoire vidéo, ainsi qu'un minimum de 512ko de mémoire fast. PPage quand à lui doit impérativement avoir 1 méga chip, sous peine de voir apparaître certaines difficultés. Dans les deux cas, il est conseillé d'avoir le maximum de mémoire fast, étant donné que la P.A.O. a de gros besoins en octets. Donc PPM posera moins de problème avec la mémoire vidéo sur des Amiga de première génération (notamment 500), équipés de 512Ko de chip. Par contre dans le cas de PPage, une faible mémoire chip fera qu'il sera quasiment impossible de faire tourner en même temps DPaint, même si PPage est réglé au minimum de consommation mémoire. Cela est renforcé par le fait que PPage est très gourmand en mémoire, trop pourrait-on même dire, et par rapport à PPM pour un travail équivalent, il faudra compter 200 ko de plus.

PPage NewLook

Ce petit problème réglé, vous avez la chance d'admirer la nouvelle interface de PPage, recarrossée dans le pur style Next-Windows-Workbench2.0. Les icônes et gadgets prennent du volume par l'insertion habile d'ombrages. Les couleurs de base gris-noir-blanc ont été judicieusement réparties.

Le confort visuel est total. La finesse en mode interlacé, malgré une légère vibration, est superbe. Le plan de travail en



Version 1.3 *Version 2.1*

blanc se distingue très bien du panneau d'outils. Le relief donné au delà d'être agréable à l'oeil permet de bien distinguer les différentes composantes de l'environnement de travail du logiciel.

PPage respecte les contraintes d'Intuition, tout en aménageant fort bien par des artifices graphiques l'ancienneté de l'interface. L'ouverture de requesters, comme par exemple pour régler l'impression, donne lieu à un régal pour les yeux. C'est sans nulle doute l'une des interfaces graphiques les plus réussies, dans la lignée de celle retenue pour SuperBase Pro IV, respectant une sorte de standard en matière de représentation des gadgets. Utilisez un utilitaire comme OPEN LOOK 3D et le plaisir est total.

Méthode de travail

Chaque logiciel de P.A.O. propose une façon de travailler. Habitué à PPM, si les grands principes sont acquis, il reste encore à acquérir l'approche fournie par PPage. Celle-ci est différente, car le principe établi reste plus près de celui inauguré par PageMaker. L'écran prend alors la forme du banc de montage du maquettiste modèle 1949 rectifié 56. Par principe on distingue la page, où l'on place les différents éléments à un endroit donné, et la table de montage qui sert à préparer ou à stocker temporairement les éléments. Que se soit un texte, une image ou une forme vectorisée, l'élément de base est toujours une boîte. A la différence de PPM, qui n'inclut pas dans une boîte les formes vectorisées (traits ou fonts par exemple), PPage les enferme, ce qui a pour inconvénient qu'un trait une fois dessiné ne pourra plus être modifié par le simple étirement de la boîte. La forme est figée dans la boîte. On ne pourra alors qu'effectuer une rotation au degré près, ou une variation de l'échelle. La boîte peut alors se définir comme une sorte d'ouverture dans la page permettant de ne faire apparaître que la partie de la forme comprise dans le périmètre circonscrit par elle. La méthode retenue présente des avantages incontestables, mais aussi beaucoup d'inconvénients. L'avantage principal résulte principalement de la facilité qu'il y a à cadrer les formes dans les boîtes grâce à la souris ou à un requester. On peut aussi masquer une partie de la forme. La faculté est offerte de créer des marges applicables au contenu, ce qui permet de créer une zone neutre autour de la forme. Par contre, cette grande flexibilité de cadrage et de masquage, rend très difficile une mise en page précise. Une fois la forme placée dans une boîte, seule cette dernière peut être déplacée. La forme ne pourra alors subir qu'une rotation par rotation de la boîte, et un étirement/contraction par la modification de l'indice d'échelle du contenu de la boîte. PPM prend chaque forme séparément. Par exemple, je veux faire une ligne d'exactement 10 cm de long. Avec PPM je crée un trait vertical. Avec le requester "coordonnée" je n'ai qu'à mettre 10 dans la case de longueur, et ma ligne fait la mesure désirée. Avec PPage je vais devoir me servir de la règle, ce qui ne va pas m'offrir une très grande précision, ne me permettant que de choisir une longueur comprise entre 9.9935 cm et 10.0104 cm, ce qui fait que ma longueur sera plus ou moins juste à 0.0169 cm. Essayez donc après de rectifier cela en modifiant le facteur d'échelle. Je sens déjà les cerveaux bouillir. Vous me direz, que c'est quand même précis. Oui, mais PPM admet des valeurs nettes, et non une approximation. Cela n'est pas grave, mais il faudra quand même faire attention au moment de la création des formes, et déterminer avec précision les mensurations.

L'art de la ligne

Les outils de formes vectorisées sont aux nombre de six. Toutes les formes standards et classiques sont réunies, allant de la ligne brisée à la courbe de Bézier. PPage offre des facilités pour chaque forme, comme par exemple tracer une ligne en ne permettant une inclinaison que par pas angulaire de x degrés, ou encore la création de carrés à partir de la fonction rectangle. Le manuel donne une information complète sur toutes les possibilités offertes en la matière. Cependant, PPage n'intègre pas d'éditeur vectoriel, et il n'est nulle-

ment envisageable de créer des formes complexes autre que des encadrements. Les formes peuvent être remplies par un motif et une couleur. Si le choix de la couleur est multiple, les modèles de remplissage sont restreints, car on ne peut attribuer à une forme que 9 motifs, et il n'est pas prévu de les modifier.

Le même problème se pose pour les motifs de traits. Seule l'épaisseur peut être faite à discrétion.

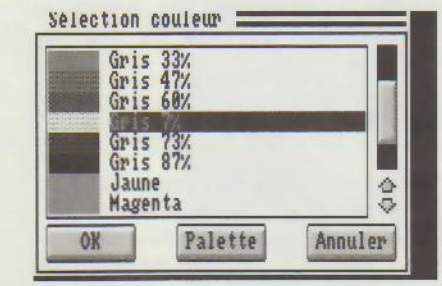
Format/style modifie

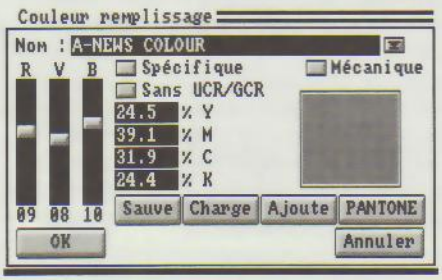
La couleur

PPage reconnaît les célèbres réglages Pantone, et offre la possibilité de modifier les couleurs soit en valeur RGB soit en valeur YMCK. Cette dernière valeur permet un réglage fin des couleurs par pourcentage, réglage qui est retenu dans le cadre d'une séparation des couleurs sur papier ou film. Les couleurs Pantone vont se référer sur ces valeurs. Le Pantone est sans nul doute l'intérêt le plus important de PPage. En effet il s'agit d'un système de référence normalisé, utilisé par tout bon imprimeur, pour reproduire mécaniquement les couleurs. On dit de ces couleurs qu'elles sont mécaniques. Cela ne veut pas dire grand chose, mais c'est la norme.

Dans PPage on peut définir jusqu'à 65000 définitions de couleur dans une liste sauvegardable. Le logiciel, très intelligemment, met en oeuvre un système de dispersion pour obtenir la couleur la plus proche à l'écran. Cette dispersion permet de visualiser plus que les 16 couleurs normalement affichables (il y a approximativement 1000 nuances).

Cette limite est dépassée grâce à un procédé de tramage des couleurs. L'effet rendu fait bien illusion. Sur ce point PPage adopte un système plus cohérent que PPM, qui lui ne s'en tient qu'à ses couleurs de base (16 maximum), n'offrant même pas une appro ximation. Si PPM permet les mêmes régla ges dans les mêmes conditions, et admet a priori une utilisation de la référence Pantone, l'absence de licence d'utilisation de cette dernière dans le logiciel, rend inutilisable PPM pour cela, car même à copier les valeurs dans un programme comprenant les règlages (PPage par exemple), cela revient à utiliser une copie pirate, ce qui dans un environnement professionnel ne fait pas très sérieux.





Et le texte dans tout cela

Les possibilités en matière de texte sont plus qu'honorables et complètes. Ici on ne cherche pas à faire dans le fantasque, mais dans l'utile. On retient toujours le système de boîte.

En effet en double cliquant sur la boîte ou en invoquant 'modifier active' dans le menu 'Boîte' un requester permet la fixation des attributs de la boîte et de son texte. Une série de cinq icônes permet d'affecter des conditions: bloquer toute modification par la souris (cela va permettre d'éviter les malheureuses erreurs de déplacement), rendre transparent ou opaque, permettre un habillage ou non, simuler le contenu, et affecter des attributs de traits et de fonds à la boîte. Cette dernière option permet en outre de créer facilement un cadre grisé autour du texte. On peut ensuite rentrer sous forme de chiffre un angle de rotation par pas de un degré, appliquer une réserve pour établir la distance d'habillage, des marges pour séparer le cadre du texte, et positionner exactement la boîte dans la page. Un bouton permet d'accéder à un sous-menu pour régler les tabulations de la boîte. Seize tabulations peuvent être établies par entrée de leur valeur. Si vous les rentrez anarchiquement, une icône permet de les remettre en ordre. C'est mieux que ce que propose PPM, qui se contente d'une entrée à la souris directement sur la barre de tabulation. PPage offre une plus grande souplesse pour la création de tableau.

Edition

A côté de cela trois menus sont affectés à la manipulation de texte.

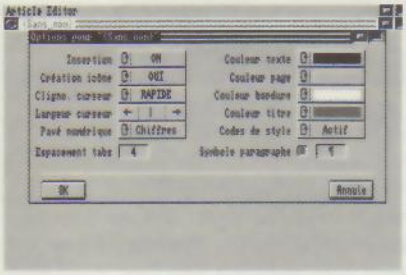
D'abord on trouve un menu pour créer, modifier, sauver, et charger des feuilles de style et des feuilles de paragraphe.

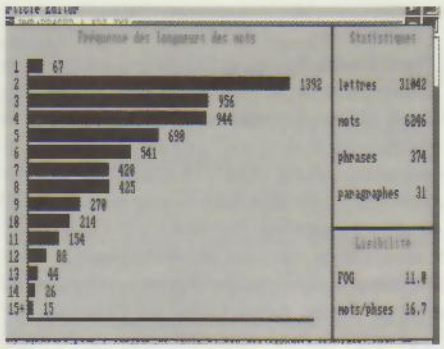
Grand classique du genre, la feuille de style est parfaitement gérée dans PPage. Un requester autorise l'attribution de toutes les manipulations qu'offre le logiciel en matière de texte, et l'application dans les boîtes se fera par un appel du nom de la feuille dans une liste. Pour les feuilles de paragraphe le processus est le même. Le menu 'Style' quand à lui regroupe toutes les commandes traditionnelles pour mettre en forme le texte. Cela va du choix conventionnel de la fonte et de son corps, du crénage à la césure, de l'interligne à l'alignement, de la ligne de base à l'approche. Plus intéressant pour le texte est semble-t-il le troisième menu.

Nonobstant les commandes habituelles de sélection de texte, de couper/coller, PPage offre la possibilité d'utiliser un éditeur de texte. C'est le plus lumineux. En effet, rentrer du texte directement dans une page, relève souvent de la gageure. La lenteur d'affichage, de correction, de frappe, et la difficulté de bien appréhender le contenu du texte oblige le maquettiste à jouer de l'import massif de textes en provenance de logiciels étrangers, ce qui pose bien souvent des problèmes de récupération. PPage offre un interfaçage complet avec un éditeur extérieur. Par une simple touche on se retrouve dans l'éditeur. Le contenu de la boîte que l'on travaille s'affiche après un processus de transmission entre les deux programmes.

Article Editor

Cet éditeur, Article Editor, est fabuleux. D'abord parce qu'il est comme un véritable traitement de texte, permettant l'entrée de certains attributs de texte, mais aussi parce qu'il est rapide, fiable, facile à utiliser, et paramétrable. Un dictionnaire orthographique (en français) est inclus, et permet une correction en temps réel ou a posteriori. Ce dictionnaire, TransSpell, est également un programme indépendant, qui peut être utilisé pour la correction de tout texte, sans ouvrir ni PPage, ni Article Editor. Il n'est pas très complet, mais permet d'éviter certaines erreurs regrettables. L'éditeur quand à lui recouvre un look à la Workbench 2.0. Un article entier pourrait lui être réservé. Tenons nous à deux particularités. D'abord l'import/export de texte WordPerfect. Bien loin de discuter les qualités de WordPerfect, il faut dire que c'est un choix malheureux, du moins pour notre marché européen, et surtout français.





Article Editor

En effet WordPerfect est un produit qui a beaucoup de succès outre-atlantique, mais qui chez nous est totalement passé inaperçu. Des produits comme Prowrite ou Excellence sont bien mieux implantés. Je n'ai pu essayer une importation, n'ayant rien qui ressemble au format WordPerfect. J'ai par contre, grâce à la carte AT-Once (à l'essai) importé un texte en WordPecfect PC. Mais le résultat n'a pas été celui escompté. D'abord parce que j'ai dû passer directement par PPage, avant de le visualiser dans l'éditeur. Ensuite parce que ce texte a été obtenu par une conversion d'un texte tapé sous Word Windows. Les formatages d'alignement étaient inversés, et les caractères étendus de l'Amiga non convertis.

Cela est peut être dû à la traduction sous Windows et à son utilisation du jeu de caractère ANSI, mais en tout le cas le résultat escompté n'a pas été atteint. La deuxième particularité tient au langage de pré-formatage qui peut être attaché à un texte. Là, c'est superbement mis en oeuvre. On peut placer, grâce à des caractères spéciaux affectés à un texte ou à une partie de texte, une fonte, son corps, un style, un interligne, une couleur, et même un alignement. A noter que cette éventualité peut être mise en oeuvre également à partir de n'importe quel éditeur ou traitement de texte. Cela consiste par exemple à insérer avant le texte une séquence comme suit pour avoir le mot 'Professional' en fonte Times 24 points gras: 'Professional Page'.

Ce formatage restera totalement transparent sous PPage, et l'éditeur offre le choix entre le cacher ou non.

L'affichage

Un autre aspect de la fonction texte de PPage est la rapidité d'affichage des fonts vectorisées. Tare généralement constatée dans le passé, la nouvelle version inclut un accélérateur d'affichage assez efficace.

Cependant, pour obtenir un meilleur rendu à l'écran il est conseillé d'utiliser le mode interlace. En effet le mode 640X256 est assez grossier, et PPage a tendance à donner à partir de certains plans zoom une simulation du texte, malgré la possibilité de fixer manuellement celle-ci. Un autre aspect à surveiller est la rotation des boîtes contenant du texte. Le calcul se fait assez rapidement. Le résultat avec des fonts Compugraphics est parfait. Les fonts bitmaps peuvent également subir une rotation, mais là, les inconvénients de leur matrice de point ressortent encore plus. En effet dans leur cas, il va s'agir d'une transformation de points, alors que pour les fonts Compugraphics, c'est les vecteurs qui vont être modifiés. Toutes la différence est là, et vous comprenez alors pourquoi j'émets un doute quand à leur utilisation (les fonts bitmap évidemment). En tout cas le Wysiwyg est mieux respecté pour les rotations par PPage que par PPM, qui a une fâcheuse manie à mettre les fonts

AMIGA

SEREL

173, RUE LEON JOUHAUX
ZI DU PRUNAY
78500 SARTROUVILLE
TEL (16-1) 39 13 64 96
FAX (16-1) 39 15 14 40

AMIGA 500 PLUS
1.5 MEG de CHIPRAM
DOUBLE KICKSTART
3690 F

COMPOSANTS

SEREL
DISTRIBUTEUR OFFICIEL DE PIECES DETACHEES D'ORIGINE

- CIA 8520 ..... 69,38 F
- AGNUS ..... 362,92 F
- DENISE ..... 142,32 F
- DENISE ECS ..... 249,06 F
- PAULA ..... 215,85 F
- GARY ..... 84,80 F
- KICKSTART 1.3 ..... 174,34 F
- KICKSTART 2.0 ..... NC
- Toutes les RAMS de l'AMIGA
- LECTEUR A500 CHINON ..... 818,34 F
- SOURIS 1352, (AMIGA/PC) ..... 207,55 F
- Tous les diques dur d'origine
- Tous les schémas techniques
- Tous les cables vidéo

OPERATION COMBO

Faites le ménage dans votre 2000
SEREL reprend vos cartes pour l'achat d'une COMBO.
Consultez nous pour connaitre le montant exact de la reprise, quelle que soit la marque de vos extensions actuelles.

PRODUITS ADDITIONNELS
GVP ARCHOS BUS+ PROTAR

DISQUE DUR A500, à partir de ..... 2800 F
CONTROLEUR HD POUR A500, avec boitier ..... 1490 F
MONITEUR COULEUR STEREO, à partir de ..... 2100 F
MONITEUR VGA 640*480 ..... 3490 F
MONITEUR MULTISYNCH, tous standards ..... 4990 F
GENLOCK PAL Y-C GST GOLD ..... 5490 F
COMBO 322, équipée de 1MO de ram ..... 7990 F
MODULE DE RAMS SIMM, barrette de 1MEGA *8 ... 500 F
DISQUE DUR A2000 105 MEGAS SCSI ..... 5990 F
EXT. RAM 500, 500PLUS, 1000, 2000, à partir de ..... 290 F
Lecteur interne A500 ..... 580 F

WESTERN DIGITAL

En faisant installer vos extensions par SEREL, vous conservez la garantie constructeur

SERVICE APRES-VENTE AGREE
SOUS GARANTIE / HORS GARANTIE

OFFRE RESERVEE AUX LECTEURS AMIGA NEWS :

POUR TOUT ACHAT D'UN AMIGA, MONITEUR COULEUR VENDU A PRIX COUTANT

(sur présentation du bon figurant en bas à droite)

DCTV
LA REVOLUTION VISUELLE

Pour 5490 francs, digitalisez en dix secondes des images 24 bits aux couleurs naturelles, retouchez les, affichez les en vraie sortie vidéo PAL composite.

KIT 2.04 AS214

COFFRET COMPRENANT ROM, DISQUETTES MANUEL DE REFERENCE EN FRANCAIS 790 FRS

OCCASIONS PERMANENTES
Matériel révisé, garantie 3 mois.
A500 ..... 2000 FRS
A2000 REV 4.4 ..... 3500 FRS
Etc .....

VENTE PAR CORRESPONDANCE

OFFRE RESERVEE AUX LECTEURS AMIGA NEWS

n'importe comment à l'écran, même si le résultat est excellent à l'impression.

La loi des mélanges

Pour continuer avec le texte, et faire le lien avec le graphisme, il me faut disserter sur le module d'importation de PPage.

L'importation de texte n'est pas à mon sens la priorité qui a été donné par Gold Disk. A regarder PPM, qui offre une plateforme d'import assez extraordinaire, car non content de reprendre les textes des logiciels les plus courant sur Amiga, il admet l'import de textes d'autres machines telle que l'Atari. Cette même optique est conservée pour le graphisme, car aussi bien des images Atari, Mac, Pc et Amiga sont utilisables. PPM s'entend alors plus comme un logiciel capable d'unifier un travail fait sur plusieurs machines. PPage est plus réservé. Si on peut importer huit formats, leur choix n'emporte pas l'enthousiasme. Les formats sont trop vieux et assez peu usités (tels Scribble, TextCraft + et -, et WordPerfect).

L'absence d'un import de texte avec Excellence est préjudiciable. Dommage, car cette rubrique aurait pu être étoffée, et cela aurait gagné en efficacité. Il n'en reste pas moins, que le choix est toujours offert d'importer des textes au format 'Trans-Write', c'est-à-dire le formatage de texte retenu dans Article Editor.

Un autre inconvénient est qu'il faut toujours connaître le type de format que l'on veut importer. Aucune détection automatique n'est prévue. Il faut choisir dans le menu préférence le type de format avant d'importer. Le deuxième défaut tient à ce qu'une fois la commande import appelée, on doit absolument effectuer un coller dans la boîte où le texte doit être placé. La création automatique d'une boîte ne se fait que dans le cas où des marques de colonnes sont présentes. Là c'est pratique, mais là uniquement.

Dans les autres cas, cela astreint à trop de manipulations, qui font perdre un temps précieux. Côté graphisme, l'importation est également orthodoxe. Le seul format graphique retenu est l'IFF. C'est bien, mais toujours par rapport à PPM, trop peu (il reconnaît en outre les formats Mac, Gem, Tiff, Neo, Degas, etc...). Côté forme vectorisée c'est complet, puisqu'il comprend les dessins au format Aegis Draw, les fichiers EPS, et les clips Professional Draw.

Un regret pour les fichiers Encapsulated PostScript, qui une fois encore ici ne sont pas visibles à l'écran, mais simplement représentés par un cadre. Seule une imprimante postscript pourra sortir leur contenu. Aucune interprétation sur l'écran ou sur une imprimante matricielle n'est possible. On travaille un peu en aveugle. Ce même défaut a pu également être constaté sur PPM.

Pourquoi, cela ne se passe-t-il pas comme sur beaucoup de logiciels PC et MAC. Mystère !

Les graphiques

Sur la manipulation des graphiques, les mêmes remarques faites au sujet des formes sont valables. Leur cadrage est une des fonctions la plus remarquable. PPAGE permet également d'alléger leur affichage en permettant une apparition stylisée. De même, comme pour les boîtes de texte on peut à loisir cacher le contenu des graphiques. La représentation à l'écran est la plus fidèle possible, et le Wysiwyg est très bien respecté. Une boîte texte vide doit d'abord être ouverte, avant de lancer le processus d'importation. Dommage qu'il ne soit pas possible d'ouvrir cette boîte à la suite de l'importation, permettant de placer à la taille voulue dès le départ. Dommage également que l'image ne puisse être importée dans une page graphique afin de n'opérer des couper/coller que sur une partie donnée de l'image. PPage offre sur ces deux points moins de possibilités que PPM, ce dernier étant plus complet pour retravailler les graphiques. La même remarque doit être faite pour les dessins vectorisés, car PPM permet de retravailler chaque vecteur de ces derniers, directement dans le mise en page, et de corriger certains défauts, modifier une épaisseur d'un vecteur, ou la couleur d'un fond. Là tout doit avoir été correctement fait sur le logiciel d'origine.

Souplesse de la mise en page

Globalement l'approche de la mise en page fournie par PPage est pondérée et de bonne facture. Bien des différences le séparent ici de PPM, qui aspire à aller plus loin, plus haut, mais aussi pour un non-initié à la P.A.O., n'importe où. Avec lui les excès ne sont pas de mise.

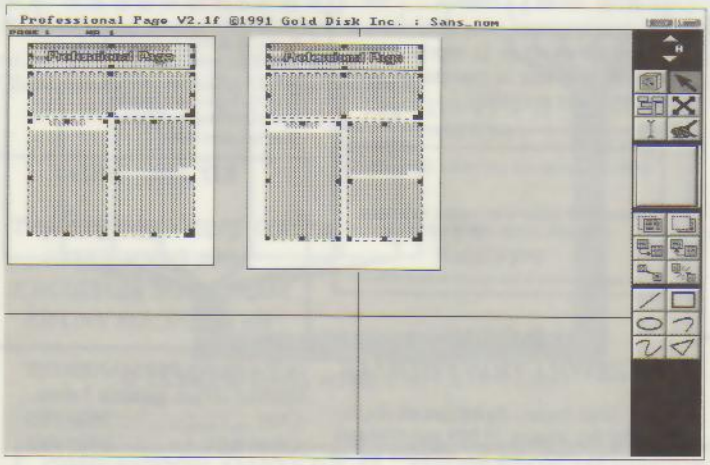
PPage retient le principe de pages maîtres ou maquettes qui permettent de définir un masque standard pour les pages de gauche et de droite. On définit dans celle-ci les éléments qui devront se retrouver dans toutes les pages, comme un titre en haut de page, un dessin, ou tout simplement un numéro de page. On peut alors au moment de la création d'une nouvelle page décider que celle-ci prendra en compte la maquette ou non. On pourra opérer à discrétion un choix entre les pages de gauche et de droite, entre la possibilité d'y faire appel, ou non, et de modifier pour chaque page les éléments placés par la maquette. Le système est très flexible et efficace.

Pour la création de document long c'est idéal. On peut à tout moment modifier les attributs d'une page, et rectifier sans accroc l'ordre des numéros de page, interrompre leur décompte, ou inverser celui-ci. La gestion de liens entre page et colonne est également très souple. Celle-ci peut être gérée par page, ou par colonne grâce à des icônes. Une page peut être sauvée indépendamment, de même qu'insérée à tout moment. Les maquettes peuvent aussi être séparées du document, afin d'être récupérées dans d'autres mises en page. Il n'y a pas de doute PPage affiche une insolente et déconcertante agilité à gérer la mise en forme globale de ces documents. Il s'avère être un outil d'une redoutable efficacité. Il n'a rien à envier à d'autres logiciels sur PC et MAC.

Dou You Speak PostScript ?

L'un des principaux efforts portés dans PPage est la gestion de l'impression PostScript. Cette gestion est faite évidemment pour une utilisation professionnelle, ayant en outre accès aux procédés de flashage, permettant de fournir des documents parfaits. Ce PostScript on le retrouve partout.

D'abord dans la création des pages, où



Chemin de fer

chacune d'elles peut souffrir une spécification PostScript particulière. On peut donc en théorie effectuer dans un même fichier la sortie de page en forme et format différents. Ensuite tous les éléments essentiels à une sortie de ce type sont réunis. Que se soit le paramétrage des lignes de coupe, ou l'échelle d'impression, rien ne manque. Il est possible également d'effectuer une rotation de la page par rapport au support papier.

Enfin la partie impression sous PPage est également fortement empreinte du PostScript. Un effort particulier a été fait pour cela. On distinguera la possibilité d'imprimer le document tel quel, ou de sortir un chemin de fer. Sur ce dernier point, la sortie globale du document peut être faite rapidement, par l'impression de toutes les pages en petits formats afin de se faire une idée globale du résultat avant d'effectuer une impression définitive.

Cette pré-impression peut être plus ou moins accélérée, grâce à la possibilité de sortir ou non les graphiques, ou d'utiliser les fonts de l'imprimante. Le requester d'impression proprement dit est aussi très complet. C'est à partir de là que l'on va pouvoir choisir une décomposition des couleurs quadrichromique, trichromique, ou bicolore. C'est encore ici que l'on va pouvoir faire tous les réglages spécifiques à une sortie PostScript. Tout cela n'est pas une mince affaire, le manuel étant assez chiche à donner un enseignement sur la pratique du PostScript, il est très difficile pour un profane de s'y retrouver. Disons pour être généraliste que tout y est, bien ficelé et présenté. On peut délirer sur toutes les variantes de la sortie PostScript. Dommage d'ailleurs que je n'ai pas pu brancher l'Amiga sur une grosse AGFA PS à R.I.P. surgonflé, ça doit promettre. Les seuls essais qu'il m'ait été possible de faire, l'ont été avec le programme Post *(cf. A-News nø40)* du domaine publique. Difficile d'apprécier réellement.

Variation sur le thème de l'impression

A côté d'une impression spécifique PostScript, la sortie matricielle paraît marginalisée. Pourquoi? Si l'on regarde encore vers PPM, on s'aperçoit que ce dernier ne fait aucune distinction entre matricielle et PostScript. Pour lui c'est du pareil au même, tout en restant très puissant pour gérer les sorties vectorisées. Imaginez que ce diable accepte de faire une sortie quadri sur une 120D. Ajoutez à cela le fait que la grande force de PPM est d'avoir ses propres drivers d'imprimante (choix d'ailleurs plus important que celui fournit sur la disquette Extra).

PPage lui n'a pas suivi cette piste idyllique, et retient la méthode d'impression standard du système d'exploitation. Bien qu'elle soit parfaitement gérée du point de la mise en route, elle n'apporte pas toute satisfaction. Ceux qui on pesté contre les lignes blanches laissées par une matricielle vont être gâtés. Les défauts des drivers ressortent, et le réglage est toujours une affaire d'état. La DeskJet par exemple refuse obstinément de sortir les quatre derniers centimètres d'une feuille A4.

L'impression en matriciel est d'une lenteur exaspérante. Heureusement encore qu'il y a les fonts Compugraphics qui sont d'une qualité irréprochable. Evitez une fois encore les fonts Bitmap, cela ne fait vraiment pas sérieux. Les dessins sortent a peu près correctement ... avec un bon réglage des préférences. Comble de désagrément l'impression se fait par bande.

PPage divise en bande la page qu'il calcule à la suite. PPM est plus malin, car il s'alloue la mémoire nécessaire pour calculer d'un seul coup la bande la plus large possible, ce qui fait que dans la plupart des cas il arrive à sortir en une seule fois la page (avec la mémoire qu'il faut dans le ventre de l'Amiga, évidement). Là on a le droit à une séance calcule/impression des plus stressantes.

Si vous rajoutez une image plus ou moins colorée le résultat en temps de calcul est catastrophique. C'est là le reproche essentiel que l'on peut faire à PPage: ne pas avoir compris que le système d'impression de Workbench n'est pas adapté à une sortie P.A.O. (ni d'ailleurs à toute autre sortie sérieuse). Un gestionnaire d'impression spécifique aurait du être retenu. Tout le monde s'en plaint, et moi le premier. J'ai abandonné depuis longtemps déjà les sorties traitement de texte sous Amiga. Sauts de page intempestifs, décalage, tramage trop accentué, etc...

L'exemple de PPM, qui en ce domaine était parfait, aurait largement dû être suivi. Par la force des choses (car rien n'est prévu pour cela dans le WorkBench), PPage a dû mettre en oeuvre un excellent gestionnaire d'impression PostScript. Seulement le chemin a été à moitié parcouru, et les autres imprimantes, matricielles ou jet d'encre, sont complètement mises de côté, et doivent encore subir les outrages et les vicissitudes de l'impression sous WorkBench. Mais travaille-t-on professionnellement en P.A.O. en émulation Epson FX ?

Ergo, erga, ergonomie

A part ce petit problème d'imprimante, l'ergonomie générale est excellente.

D'abord parce que toutes les commandes de PPage sont doublées au clavier (la liste fait près de 10 pages dans le manuel). C'est un atout, car pour qu'il y ait rapidité et efficacité, il faut utiliser le moins possible la souris, bien agréable pour les cool-raoul-pépéres, mais contraignante dans la recherche des commandes. Il suffit pour se déplacer d'une page à une autre d'appuyer sur '<' ou '>', au lieu d'entrer le chiffre de la page voulu. Toutes les combinaisons de touche ont été imaginées, des plus simples au plus inattendues. Sur ce point il est appréciable que le manuel donne les équivalents claviers pour obtenir certains caractères du jeu étendue.

La représentation de la page de travail peut se faire à plusieurs échelles. C'est ici la possibilité de zoomer l'écran. Cinq choix sont possibles de 200% à 25%. C'est bien, mais quand on sait que PPM admet un zoom variable, c'est-à-dire à discrétion, on s'aperçoit vite que l'on a du mal à cerner très précisément les détails dans PPage. Vous me direz en mode 200% c'est déjà très petit, ouais, mais moi j'aime bien faire des zooms à 500 voir 700%. En tout cas seuls les trois plus forts modes de zoom sont praticables. Les autres ne sont là que parce qu'ils permettent le fonctionnement de deux fonctions d'affichage de PPage: la page de regard, où deux pages peuvent être affichées en même temps sur

l'écran; le chemin de fer, qui affiche toutes les pages à la suite, donnant une vue globale. Dans ce dernier cas on retrouve la possibilité offerte d'imprimer un chemin de fer, sauf qu'ici c'est à l'écran. Ces deux modes ne permettent pas de travailler, tout juste de voir et de sélectionner une page. Une autre notion a été bien élaborée: le déplacement dans la page en zoom 200 et 100%. Trois manières sont à votre disposition. D'abord par une commande de la boite à outil, qui permet de se déplacer dans la page avec la souris. Ensuite, il y a le gadget de position de page, très utile pour un déplacement rapide. Il s'agit d'un rectangle clair représentant la partie visible de la page pouvant être déplacée dans un rectangle noir représentant la page en entier. Enfin, on dispose d'un puissant jeu de combinaison de déplacement avec les touches curseur. Toutes ces possibilités rendent alors très aisée la progression entre les différentes parties de la page. On ne retrouve pas les inévitables ascenseurs, et c'est tant mieux, surtout quand ils ont une fâcheuse tendance à jouer les élastiques.

NDLR: Pour ceux qui ont un System 2.0, il y a aussi la possibilité d'ouvrir PPage sur un écran virtuel de 1300 par 1800. Cela permet d'avoir une page A4 complete en 200%. Un de nos A2000 tourne dans ce mode depuis 4 mois. PPM accept aussi ce mode.

La fonction 'outils de mise en page' rend possible l'établissement de certaines facilités. C'est d'abord le choix entre trois unités de mesures (Pouce, Pica, cm).

D'autres connaissent des mesures plus exotiques, mais celles-ci sont largement suffisantes. Le didot semble un peu abstrait sur une page d'Amiga. Il est possible de définir une grille sur la page, et d'y attacher tous les objets. Les colonnes et contours peuvent être affichés ou non. C'est ici que le pas angulaire restreignant la rotation à des angles donnés est réglable. La règle enfin peut avoir une unité de mesure différente de celle retenue pour le reste de la mise en page. C'est utile, notamment pour faire des équivalences entre par exemple la position donnée en cm, et la distance en point. L'affichage des couleurs peut être modifié en fonction de la configuration mise en place. PPage peut tenir compte dans la façon d'afficher les tramages si l'écran est en interlace ou non. Un réglage est même possible dans le cas d'un Amiga avec Flicker Fixer. Les différents effets rendus sont assez convaincants.

Enfin dans le désordre, et sans combinaison gagnante, l'archivage sur document qui est constitué d'information propre au document, tels que la date de création, les différentes révisions, l'auteur, ou un commentaire. Inspiré de ce que l'on voit en plus développé sur un logiciel comme Word PC, le système permet de bien se retrouver dans les différents fichiers faits avec PPage. La taille maximum d'une page dans PPage est de 55 cm par 55 cm. C'est déjà pas mal, mais PPM, encore lui décidément, ne semble pas s'arrêter à une page de 1 m par 1 m, le tout imprimable par bande. A part un publicitaire fou décidé à faire une 4 par 3 sur Amiga, personne ne va mettre en page au delà de 55cm par 55cm. Pour les images, PPage utilise la méthode de l'enchaînement, qui consiste à rendre indépendant le fichier PPage de ses fichiers graphiques. Résultat, il faut faire très attention à ne pas supprimer les images IFF de la disquette et du path où elles ont été prises.

Le manuel, enfin, d'une clarté exemplaire, comprend une très bonne section d'apprentissage et d'initiation aux grands principes de la P.A.O. Le tout, manuel, et logiciel sont en français. Une petite remarque cependant: 'ramplissage' s'écrit remplissage.

Un petit mot pour la route...

PPage est un produit bien fini, héritier d'une expérience de plusieurs an nées de mise en page sur Amiga.

Il évite les errements de beaucoup de ses contemporains qui sont de planter intempestivement et à tout bout de champ. Un seul guru constaté pendant mes longues cessions. Rapide, bénéficiant de fonctions bien pensées, il s'avère être sans nulle doute un outil de mise en page professionnel. Mais du fait de l'absence de fonction très poussée, à l'image de PPM, il est recommandable pour la création de document long, genre livre, notice, ou même journal (Par exemple le journal que vous lisez en ce moment).

Pour un maquettage de publicité, le manque de précision, l'absence réelle de modification de formes vectorielles, ou la duplication paramétrable inconnue, rendent plus difficile une telle oeuvre. Il est parfait pour les possesseurs d'imprimantes PostScript. Pour ceux qui ont une imprimante matricielle ou jet d'encre, PPage n'est pas la solution idéale en sortie papier. Pour les petits budgets rabattez-vous sur l'excellent PageSetter II, également en Français, et qui remplira à peu près les mêmes fonctions pour une impression à aiguilles. Pour les autres, PPM est plus indiqué, car il gère magnifiquement les divers drivers. Dans tous les cas un problème de choix risque de se poser entre Publishing Partner et Professional Page. En achetant l'un de ces deux produits il faut savoir ce que l'on veut en faire exactement, et comment. Le produit d'Upgrade est plus puissant, mais aussi un peu plus frondeur. Gold Disk offre une solution paisible et fiable.

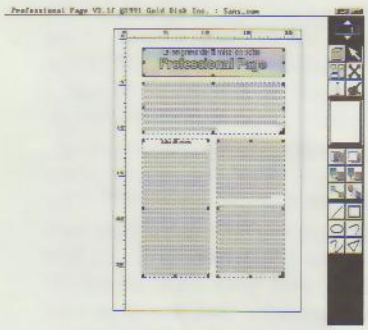
Je préfère mettre en page avec PPM, qui est plus adaptée à ma manière de travailler. Question de goût. L'ergonomie et l'approche sont différentes. Les prix, dans les versions de luxe, sont équivalents à 300 francs près. L'atout décisif de PPage est d'offrir la licence d'exploitation du Pantone. C'est donc un garant important pour ceux qui ont dans l'idée de flasher. PPM par contre propose dix fois plus de fonts vectorisées, dont les deux Compugraphics de PPage. Pour avoir le même choix de fonts sur ce dernier il faudra rajouter quelques milliers de francs à votre achat. Article Editor vaut largement quand à lui un achat séparé. Il ne lui manque que l'impression (et la parole peut être aussi).

Ce programme est une fois de plus la preuve, qu'il est possible de faire une plate-forme P.A.O. professionnelle sur Amiga, largement aussi puissante que les concurrents, bien répandue sur le marché.

Surtout vu le prix de PPage, 2900 francs TTC, contre les quelques 8000 francs HT de Pagemaker 4.0.

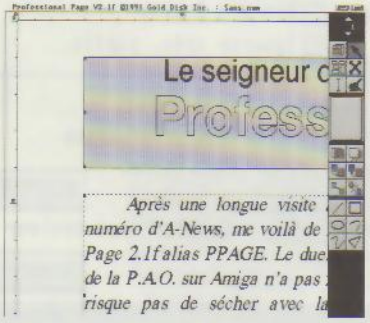
Gilles BIHAN

(Merci à Hervé pour l'effet de catharsis sur le texte).



75%

100%



200%

INTER COMPUTING

34 Avenue des Champs Elysees
75008 PARIS

DALLAS - PARIS - ALLEMAGNE

☎ **40 52 27 11** **(Sur Paris 16 puis N°)**

TELEPHONEZ NOUS POUR:

Connaître nos dernieres nouveautés.
LE DISTRIBUTEUR LE PLUS PROCHE DE VOTRE DOMICILE.
(DESOLE PAS DE VENTE DIRECTE)

ART DEPARTMENT PRO V2.0

LE SYSTEME COMPLET DU TRAITEMENT DE L'IMAGE.
COMPTATIBLE AREXX.
VOUS PERMET DE VOIR VOS IMAGES 24 BITS.
LIT ET ECRIT DANS PRATIQUEMENT TOUS LES FORMATS.
COMPRESSE EN JPEG.
Permet à votre imprimante d'imprimet les images 24 bits

PRIX TTC 1990 Frs

BESOIN DE 2MO DE CHIP MEMORY

(Mémoire vidéo)

MegAChip 2000/500®

Offre à votre 500 ou 2000 2MO de Ram Video.
Parfaitement compatible avec les cartes accélératrices y compris les 68040, et la majorité des Genlocks et extensions mémoires.
Il s'installe sans soudure ni connaissances en électronique.
Auto configurable (pas de logiciel ou commande spéciale). comprend le MO de mémoire nécessaire pour passer à 2MO.

PRIX Sans SFat Agnus 2190 Frs

SECURE KEY®

Condanne l'acces de votre A2000 ou A3000
Vous seul par un code à six caractères minimum pouvez y avoir accés.
Vous pouvez changer le code à tout Moment.
Protection parfaite, car avant d'avoir accés au System Secure Key vous demande le code.
Carte livrée avec Mode d'emploi en Français. Installation rapide sans soudure ni connaissances informatiques.

PRIX 990 Frs

MULTI-START II®

Pour A500 et A2000
La seule carte vous permettant de changer de kick-start sans interrupteur **donc parfaitement sans danger pour votre Amiga**.VOUS PERMET DE PASSER DE 1.3 A 2.0 OU VICE VERSA
(vous pouvez disposer également de 1.2 ce qui vous fait les 3 Kick-starts) avec "**Ctrl Amiga Amiga**", et cela automatiquement.
Installation sans soudures ni connaissances informatiques.
ENFIN TOUS LES LOGICIELRCHENT AVEC LES AMIGAS EN 2.0

PRIX 590 Frs sans Kick Start.
Prix 790 Frs avec Kick start 1.3

AMI BACK

PRIX DE LANCEMENT
Découvrez la sauvegarde programmée
PRIX MARS
550 FRs;
A la demande de Clients
PROMO Excellence! Prolongée
990 Frs.

1 MO POUR VOTRE A500+

Carte 1MO de Ram se met dans la trappe de votre Amiga,Peuplee 1MO ce qui porte le **A500+ à 2MO**

PRIX 750Frs

SOUND MASTER

UN STUDIO SON COMPLET

1) Le digitaliseur: Stéréo - Micro Incorporé - Manette de réglage du volume et des effets - Effets spéciaux (echo déformation etc... en temps réel. - Diverses entrees son. Etc..
2) Le logiciel: AUDIO MASTER IV: Manipulation des sons - visualisation graphiques du son etc...

PRIX 1790 FRS

AMI BACK

La premiere Sauvegarde programmable sur AMIGA
Rapide, Convivial il sauvegarde vos HD sur n'importe quel support (disquettes, HD, Syquest etc)
PRIX LANCEMENT

3D TOOLS

TRANSFORMEZ, EXPLOSEZ VOS IMAGES 3 D. Vous faites de l'Image de Synthèse, 3D TOOLS vous simplifie la vie. UTILISATION SIMPLE.

PRIX TTC 690 Frs

COLORIMAGE

Le logiciel de dessins pour Enfants. Loué par la Presse

Prix 290Frs

3D FONTS

14 Polices Vectorielles pour Sculpt, 3d Pro etc...

Prix 290Frs par disquette de 2 Polices

LES PRODUITS IC

Nous disposons de la majorité des produits Pros sur AMIGA. Vous cherchez un produit spécifique? Demandez à votre distributeur de nous contacter ou faites le vous même en nous signalant chez quel dsitributeur vous voulez trouver votre logiciel ou périphérique une fois celui-ci arrivé.
Nous sommes à l'écoute de vos commentaires sur les produits. Nos services tant en France qu'à l'Etranger les testent mais nous ne sont pas infaillibles.

LISTE DE QUELQUES DISTRIBUTEURS

06 NICE: ASCII Tel 93 13 08 06 - **10 TROYES:** MICROPOLIS tel 25 73 28 49 - **13 MARSEILLE:** A.M.I.E. tel 91 42 50 42 - INFOLOGS tel 91 47 01 79 - POINT IMAGE tel 91 77 95 60 - **14 CAEN:** L'INFORMATIQUE tel 31 85 18 77 - **19 BRIVE:** LOGITHEQUE tel 55 23 06 36 - **30 NIMES:** A3 INFOS OCCAS tel 66 76 18 81 - **31 TOULOUSE**: VOLUMM tel 61 53 36 09 - **35 St MALO:** P.E.I. tel 99 40 15 00 - **37 TOURS:** KIMATEK tel 47 61 25 52 - **44 St HERBLAIN**: MICROMANIE tel 40 63 07 22 - **74 THONON LES BAINS**: GHISMO INFORMATIQUE tel 50 71 88 00 - ANEMASSE: GHISMO INFORMATIQUE tel 50 95 67 82 **75 PARIS:** A.M.I.E.43 57 48 20 - **76 ROUEN:** L'INFORMATIQUE tel 35 70 53 43 - LE HAVRE: MEGAVISION tel 35 43 07 38 - **84 AVIGNON**: AITEL tel 90 27 00 09 **SUISSE: 1004 LAUSANNE**: MIX IMAGE tel 21 626 16 25 - **1009 PULLY:** BARONI ELECTRONIQUE tel 21 29 40 78 - **1207 GENEVE**: DISTRIBUTION ELECTRONIQUE tel 22 786 89 34

TURBO PRINT Professional

Lorsqu'arrive la nouvelle année, la coutume veut qu'on envoie ses meilleurs voeux aux personnes qui vous sont chères. Parfois, la morosité ambiante est telle qu'on n'ose plus envoyer ses voeux, de peur que ce ne soit qu'un pieux mensonge de plus, ou pire, que cela déclenche une calamité de plus. En ce début d'année, je crois que la meilleure façon de vous envoyer mes voeux est de vous annoncer que TurboPrint Professional dont nous vous avions parlé dans un article précédent (AmigaNews n°25), vient de sortir avec le manuel en français et de bonnes améliorations au niveau des algorithmes qui le rendent encore plus indispensable. Mais chut!!... Les trois coups viennent d'être frappés et le test va commencer.

Lorsque j'ai reçu *TurboPrint*, outre le plaisir d'avoir entre les mains un manuel entièrement en français, j'ai voulu voir quelles étaient les innovations apportées. Comme je le disais plus haut, la documentation qui pour la version 1.1 était entièrement en allemand, les menus du logiciel y compris, le rendaient pour nous französchischer très difficile d'accès. Le moins que l'on pouvait dire que chacun pédalait joyeusement dans la semoule, et c'était un peu dommage. IrseeSoft a très bien compris le problème puisqu'une version avec manuel français vient de paraître ainsi qu'une version en anglais. Le seul point qui me chagrine un peu c'est que les messages d'erreurs et les menus sont en anglais (très clairs d'ailleurs).

Mais j'aurais préféré que tout dans la version française soit en français, un peu comme *Professional Page 2.1* qui a aussi bien les menus que le manuel en français. C'est le seul reproche que je leur ferai. Espérons que le message sera entendu.

Il y a toujours la protection contre la copie. Vous devez envoyer 10 DM à *IrseeSoft* pour qu'ils vous donnent le numéro de déprotection du logiciel, ce qui permet de l'installer sur disque dur, avec vos nom et adresse.

Les paramètres de réglage des couleurs, tout à fait remarquables, ainsi que le facteur gamma sont restés les mêmes.

Parmi les améliorations

• TurboPrint 1.2 est compatible avec *DpaintIV*. Car à ma surprise, quand en septembre est sorti *DpaintIV*, la version de turbo que j'avais ne marchait plus avec.

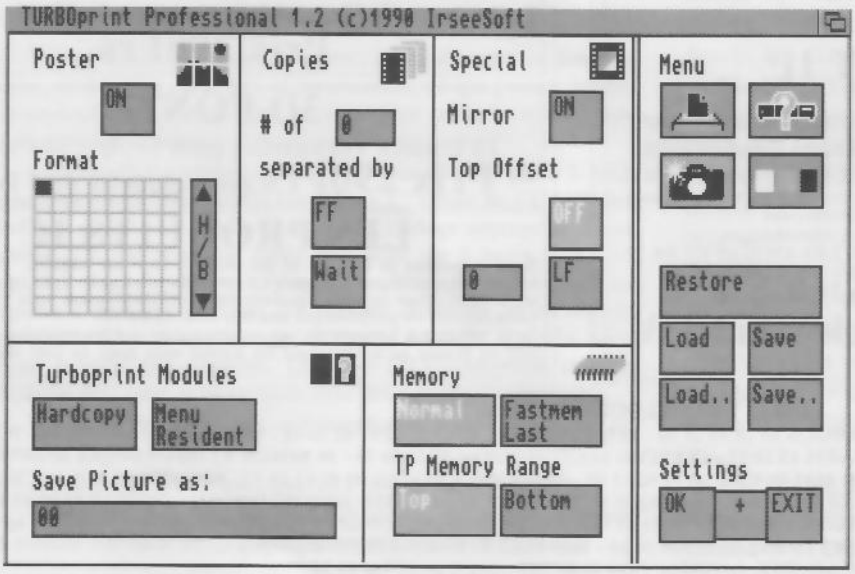
A chaque fois, *Dpaint* affichait *"Impossible de communiquer avec l'imprimante"*. Il fallait passer soit par *ProPage* soit par *DigiPaint*. Pas rigolo du tout.

Par contre avec *TurboPrint 1.2*, tout est redevenu comme avant.

• La liste des drivers fournis est plus grande pour les *Canons* (PJ-1080, LBP-4, BJ-130). Par contre, pour les *Sheikosha*, les drivers OP-105,SL-92,SP-2000 ont été enlevés. Ils étaient sur la version précédente.

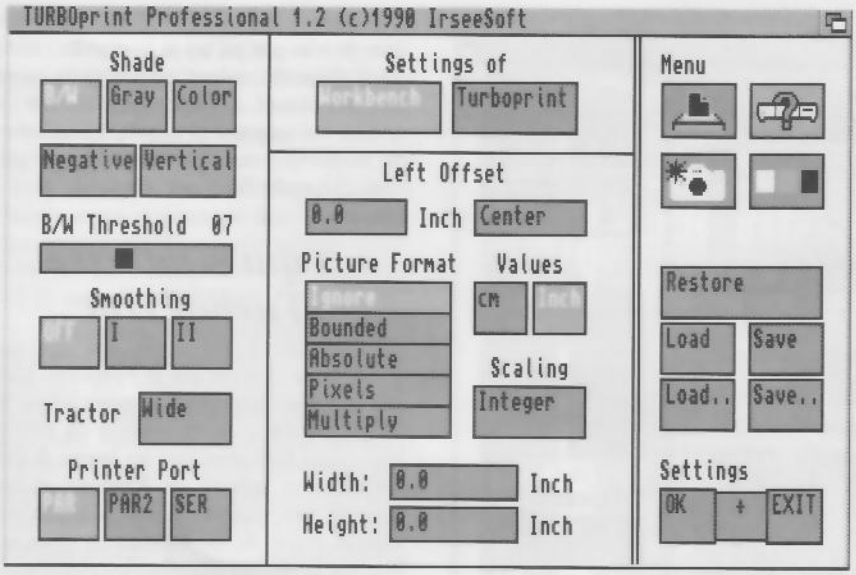
• Le nec-plus-ultra des modes d'impression "Demi-Lignes" a été amélioré. Je rappelle au passage que ce mode "Demi-lignes" dans *Print type*, permet d'éviter les traits plus foncés qu'on voit entre chaque bande imprimée par la tête de lecture, en n'utilisant que la moitié des aiguilles de la matricielle. Bien sûr c'est plus long, mais le résultat est superbe. Dans la version précédente l'impression se faisait par bandes avec un délai d'attente.

Cette fois-ci, l'attente semble se faire tout au début. Ensuite, l'impression se fait comme en mode normal, les demi-bandes se mettant les unes sous les autres, sans pression excessive de la tête sur le papier, sans délai d'attente. La qualité d'impression est encore plus *"nec-plus-ultra"* (ca fait déjà pas beaucoup).



Avec Professional Page 2.1

Comme je suis quelqu'un de sérieux (du moins je l'espère), je me suis dit que le meilleur moyen de savoir ce qu'avait dans le ventre *TurboPrint*, était encore de l'essayer, et de l'essayer dans des conditions très exigeantes, du style ça tient ou ça casse, et de comparer l'impression faite avec celle faite sous un Workbench normal en utilisant les modes graphiques proposés par *Commodore*. Pour cela, j'ai pris 2 images de *RickPark* dans *Fish n°426*: *"Lion"* et *"Norman"*. Je les ai prises d'une part parce qu'elles sont superbes, d'autre part parce qu'elles ont des couleurs fortes pour la première et des tons pastellisés un peu



pâles dans la seconde. Ce sont des conditions *"raides"*, car il faut traduire des couleurs dont les *RGB* se tiennent. Dans les tons pastels, ce sont des couleurs voisines des gris (par ex 555, en rgb, donne un gris, tout 888). Avec une tolérance de -2/+2, on obtient pour les rgb entre 12 et 15, des tons pastellisés, avec des rgb entre 8 et 0, des tons bruns, verdâtres.

Sur les images jointes, vous voyez l'essai avec *TurboPrint* et sans. Vous remarquerez que le *Lion* ressort beaucoup mieux sur l'essai avec *Turboprint*, et que l'effet de bandes dû à la tête de la matricielle y est beaucoup plus atténué. Je dois dire que pour arriver à présenter le *Lion* sans turboprint, il m'a fallu une vingtaine d'impressions, et ré-ajuster les préférences, avec des crises du style *"qu'est-ce qui m'a f... cette bécane zgrunch-zgrunch. .rrr."*, ce qui m'a pris plus d'une heure alors qu'avec *Turboprint*, j'ai fait 2 réglages en tout et pour tout. En dix minutes à peine, l'opération était finie.

Avec *PageSetter*, *Turboprint* fonctionne bien. Par contre, *Publishing Master* ne marche pas avec *TurboPrint*. Peut-être n'ai-je pas fait ce qu'il fallait?

Essai avec DpaintIV

Il n'y a rien de spécial à mentionner, sauf la qualité d'opération est la même qu'avec *Propage*, et que la vitesse d'impression y est supérieure. La qualité des images n'est pas tout à fait la même que dans l'essai précédent. C'est assez étonnant, mais si on met une image dans *Propage* et qu'on l'imprime, les contrastes sont plus soutenus, les noirs plus intenses, en un mot plus beaux. Si vous désirez une belle présentation de vos images à l'impression, passer par *ProPage*. Par contre, si vous désirez une simple copie d'écran, en imprimant directement de *DpaintIV*, vous obtiendrez des résultats satisfaisants, (plus rapidement aussi, car Propage est plus lent à l'impression), mais sans plus. C'est en testant *Turboprint*, que je me suis aperçu de cette différence d'impression. Quelque soit l'image choisie ou avec et sans *TurboPrint*, il y a une différence d'impression qui vient du logiciel lui-même *(Dpaint ou Propage)* et non de *TurboPrint*. Du moins c'est ce que de nombreux essais répétés m'ont indiqué.

ESAT SOFTWARE Editions

SPACK... vers le Multi Média

A fin de proposer un logiciel hors du commun, nous avons préféré retardé de quelques semaines sa date de commercialisation.
Nous savons que vous apprécierez les améliorations techniques apportées à ce logiciel de création de démos, qui transcende sa finalité première, pour proposer de vastes possibilités qui n'auront pour seules limites que votre imagination.
Pour vous aider à partager notre désir de toujours proposer plus de techniques et plus d'innovations, voici quelques caractéristiques nouvelles implémentées dans le logiciel.

L'inscrustation vidéo est désormais possible. SPACK se synchronise automatiquement sur la source GenLock.

L'ouverture vers de nouveaux formats de musiques, car SPACK permet de charger en Externe de nouveaux types de Players musicaux.

Une création sans limite grâce à la possibilté d'inclure dans SPACK vos propres routines d'animations.

Des routines Externes seront livrées avec la version PROFESSIONAL de SPACK.
Ces routines permettent d'étendre les capacités intrinsèques du logiciel

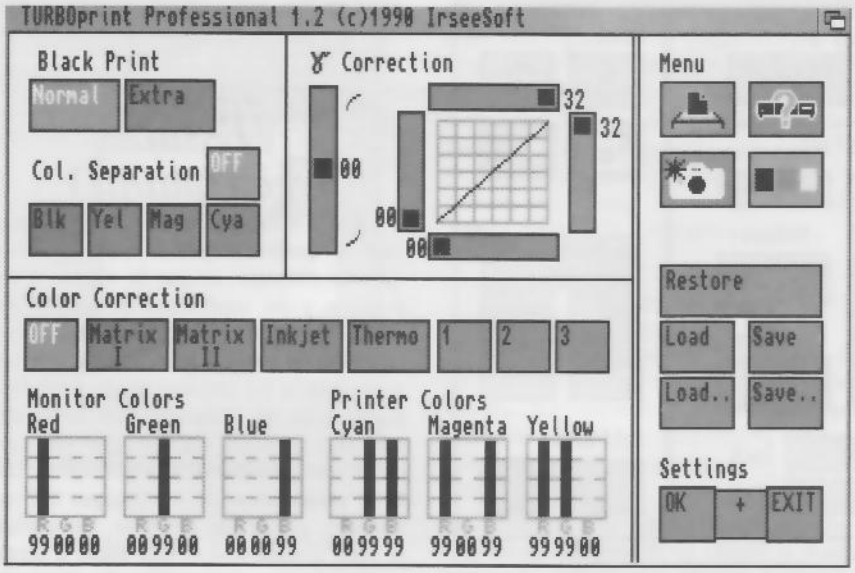
Des Editeurs pour vous permettre de créer vos objets 3D, vos VectorBalls, vos parcours de Bobs, vos trajectoires de scrolling, vos courbes de rasters verticaux.

Des quantités de fontes couleurs pour les scrollings et les logos. Des exemples de bobs, de sprites, sans oublier les musiques...

Extrémement facile d'utilisation, car entièrement géré à la souris (icônes), SPACK utilise le format IFF pour toutes ses données graphiques.

Si vous ne pouvez plus patienter, vous pouvez commander à notre adresse, le logiciel en version limitée (sans sauvegarde possible) contre la somme de 50 francs...

ESAT SOFTWARE Editions 55-57 rue du Tondu 33000 Bordeaux



Les drivers

A titre informatif voici la liste des drivers fournis:

Brother	(24 et 9 aiguilles),
Canon	(BJ-130, LBP-4, PJ-1080),
Facit	(B3450, B3350),
Epson	(LQxx00, LQxx50, EX/FX/LX, GQ3500),
HP	(Deskjet, LaserJetII),
Nec	(Pinwriter),
Oki	(ML264, ML38x, ML39x, Okimate_20),
Panasonic	(KX-P1124, P1540, P4450),
Seikosha	(MP-1300AI, SL-#0AI, SL-80IP),
Siemens	(HighPrint, PT88, PT89, 90),
Star	(LaserPrinter, LC-10, LC/XB-24, NB24).

Comme vous pouvez le voir la liste des drivers est pas mal, mais je présume que votre imprimante n'est pas dans le lot. Qu'à cela ne tienne! Il y a un fichier *README*, qui vous indique pour votre imprimante le driver compatible, comme par exemple si vous avez une laser compatible *HP*, il vous suffit de choisir le driver *LaserJetII*. Pour la *Fuji24 DL-1100* ou la *Swift-24*, prenez le driver *Epson LQxx00*. Je ne vais pas énumérer toute la liste, mais cela vous donne une idée. Si malgré tout votre imprimante n'a aucun driver compatible, vous pouvez utiliser le driver que vous avez sous le *WorkBench*, *(WorkBench 1.2 minimum)*.

De ceci, vous pouvez en déduire à juste titre que *TurboPrint* fonctionne bien avec les imprimantes à jet d'encre, matricielles, thermiques (comme *Okimate 20*) et les lasers. Il se peut que votre imprimante n'ait pas de driver. Dans ce cas, contacter *IrseeSoft*, ils prêtent une oreille (peut être les deux?) très attentive à ce genre de choses et devraient vous dépanner.

Possibilités

Comme avant, vous pouvez imprimer des posters énormes sous forme d'un puzzle de bandes rectangulaires (maxi 8 en largeur et 8 en hauteur) que vous collez ensuite. Si votre imprimante est en 80 colonnes, cela vous donne un maxi de 20 cm en largeur par bande, donc un poster maxi de 8 x 20cm = 1.60m en largeur et en hauteur 29cm x 8= 2.32m de haut! Je me suis retrouvé avec une *Joconde* de 1m x 1.20m, sans problème. Vous pouvez définir le nombre de copies, l'intervalle entre chaque copie, le mode d'impression, la trame choisie (12) avec la densité de votre imprimante (80 x 80dpi à 360 x 360dpi), et vous avez la possibilité d'inverser de 90 degrés l'inclinaison des trames, ce qui vous donne un choix impressionnant! Si je peux vous donner un conseil, faites des essais. Vous pouvez faire des copies d'écran (Ctrl+Alt+S) ou de parties d'écran (les images sont automatiquement numérotées et sauvées dans le répertoire indiqué au début). Je m'en sers souvent à la place de *Snap*, car je n'ai pas besoin de nommer l'image sauvée à chaque fois. C'est pratique, si vous avez des rafales d'écrans à sauver.

Comme je n'ai pas d'imprimante couleur, je n'ai pas pu (et je le regrette) tester *TurboPrint* en couleur, mais d'après ce qui m'a été donné de voir, la différence de qualité est toujours la même, à l'avantage de *TurboPrint (na klar, Turbo ist sehr gut) (euh.. bien sûr, Turbo est très bon)*.

A qui s'adresse TurboPrint

Bien sûr à tous ceux qui ont une imprimante. A noter que le *Postscript* n'est pas supporté. Imprimantes matricielles, jet d'encre, bulle d'encre, couleur ou noir et blanc vont bien ainsi que les lasers. A tous ceux qui se servent de *Propage*, et qui désirent une qualité de reproduction des images digne de ce logiciel. A ceux qui désirent avoir une reproduction convenable de l'écran sous *DpaintIV*.

Ce que j'ai aimé:

- la documentation en français
- le facteur gamma très complet mis en place
- le paramètrage des couleurs
- la qualité d'impression
- son faible prix

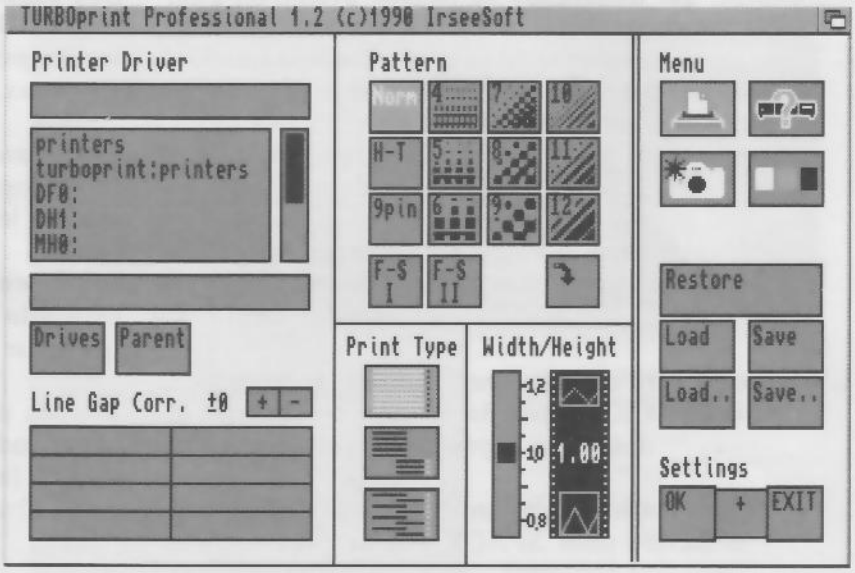
Ce que j'ai regretté:

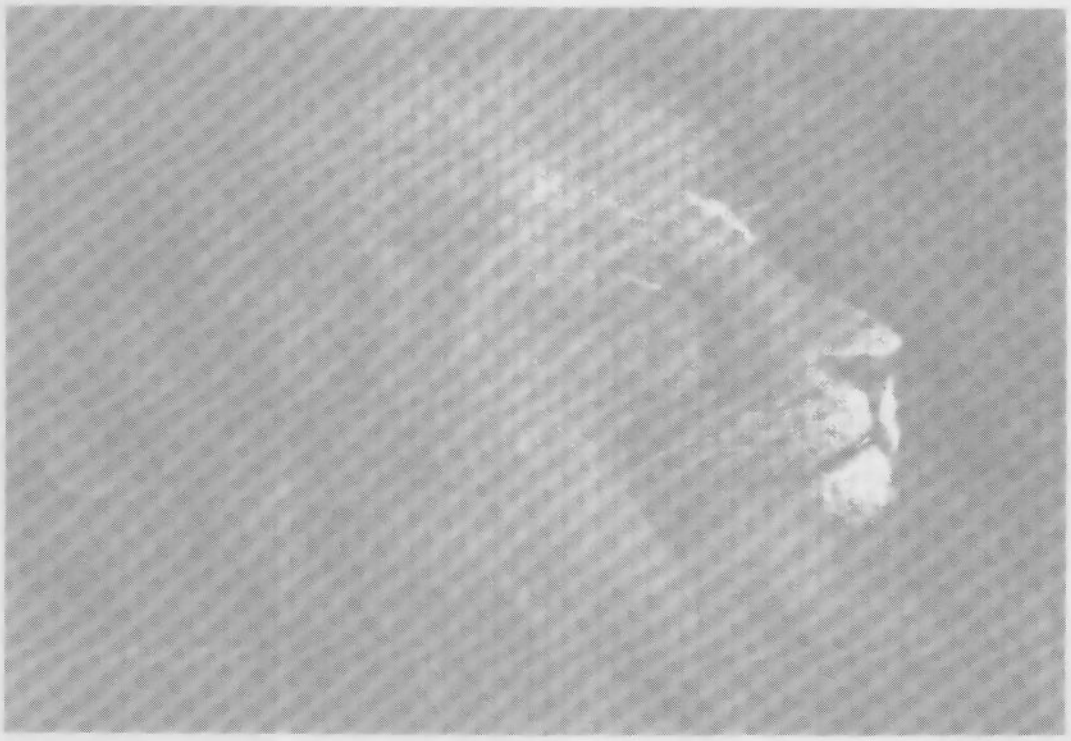
- les menus et messages, le package ainsi que le fichier README en anglais
- le choix des trames qui devrait être plus conséquent. Il est déjà impressionnant mais dans les grosses tailles, il y a de singulières lacunes et on est limité dans certains effets.

Pour ceux qui ont déjà *TurboPrint*, l'upgrade en français est de 20DM plus les frais de port à *IrseeSoft*.

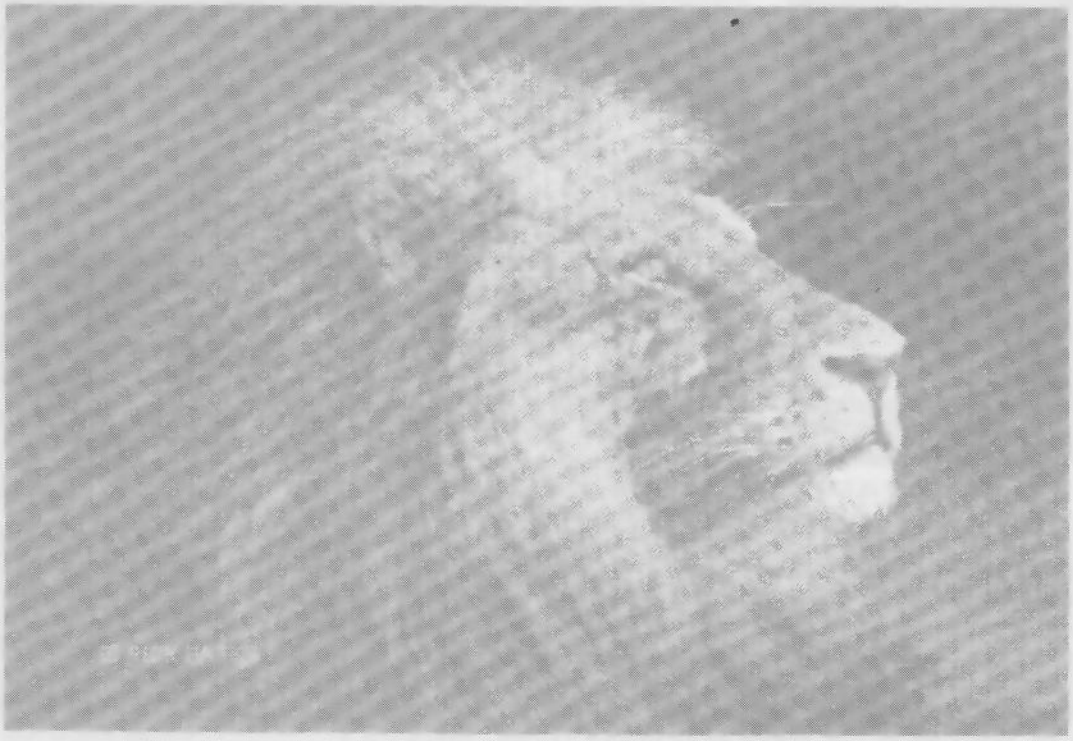
Bonne impression et bonne année

Marcel Duruflé





L' image ci-dessus a été imprimée en utilisant le driver standard de Preferences Workbench 2.0. L'image du bas a été imprimée avec TurboPrint Pro sur la même imprimante



TurboPrint Professional

avec Cédric

Deux petits programmes très pratiques ce mois-ci. L'un est destiné aux utilisateurs réguliers de l'Amiga et l'autre est réservé aux programmeurs désireux de se lancer dans la découverte du Système 2.0.

Un nouveau File Requester

Décidément, c'est un sujet qui inspire énormément les programmeurs... On ne compte plus les diverses bibliothèques qui fournissent des *File Requesters (FR)* encore plus performants que leur prédécesseur. On aurait pu penser que l'arrivée du 2.0 et de son ***asl.library*** aurait une bonne fois pour toutes clos le débat car les programmeurs du 2.0 disposent enfin d'un *FR* standard et relativement performant.

C'etait compter sans l'habileté de *Khalid Aldo seri*, dont le nom doit sembler familier à certains d'entre vous, qui nous a programmé une petite merveille:

la kd_freq.library

La raison d'être d'un *FR* est de proposer à l'utilisateur une liste de fichiers et de l'autoriser à en sélectionner un, après s'être éventuellement positionné dans le répertoire de son choix. Pour ce faire, l'utilisateur a deux choix: soit cliquer sur l'une des six icônes sur le côté représentant les volumes physiques présents (les six premiers plus exactement), soit d'appuyer sur le bouton droit dans la fenêtre principale.

Il y a trois modes disponibles, et le bouton droit permet de passer de l'un à l'autre:

- affichage normal des fichiers dans le répertoire courant
- affichage des volumes montés
- affichage des assignations

Il est de toutes façons possible de scroller les six icônes sur le côté afin de passer aux six suivants, au cas où il y en aurait d'autres.

N'avez-vous jamais pesté de devoir activer un gadget de chaîne avec la souris avant d'avoir le droit de taper le nom désiré au clavier? Eh bien sachez que vous pourrez manipuler ce *FR* entièrement au clavier. D'abord, la simple frappe d'une touche active automatiquement le gadget de saisie et vous pouvez continuer à taper sans avoir à quitter le clavier. D'autre part, vous pouvez vous déplacer à travers la liste et faire votre sélection uniquement avec les flèches et la touche ***RETURN***. Une marque se déplace alors de fichier en fichier afin de vous montrer celui qui est actuellement sélectionné. Vous pouvez quitter le *FR* à tout moment en appuyant sur ***ESC***.

L'autre façon de se déplacer dans la liste est naturellement d'utiliser la souris et la barre de déplacement et ses flèches, mais celles-ci s'utilisent d'une façon inédite. Le sens des flèches ne détermine pas le sens du scrolling, c'est le bouton que vous appuyez qui le fait.

Sur la flèche vers le haut, cliquer avec le bouton gauche fera remonter la liste et le bouton droit descendra la liste. Sur la flèche du bas, c'est l'inverse qui se produit (de cette façon, cliquer sur le bouton gauche a toujours l'effet attendu sur une flèche). De plus, ces deux gadgets ne font pas scroller la liste à la même vitesse... Celui du haut est lent et celui du bas permet de se déplacer très rapidement en continu. Si ces explications vous semblent confuses, rassurez-vous : deux minutes d'utilisation vous auront vite convaincu...

Autre caractéristique inhabituelle dans un *FR*: la possibilité de rechercher une chaîne dans un fichier. Pour l'utiliser, vous tapez la chaîne dans le gadget et validez par *Amiga gauche-RETURN*. A la fin de l'opération, tous les fichiers contenant cette chaîne seront indiqués par le marqueur.

Il est également possible de faire une sélection multiple. A la souris, il suffit de *shift-cliquer* sur les fichiers désirés.

L'autre méthode consiste à utiliser un motif *(par exemple "*.doc*)* et de valider avec ***CTRL-RETURN***.

Je citerai en vrac pour finir:

- gestion automatique des éjections (le *FR* lit automatiquement le répertoire de la nouvelle disquette)
- positionnement directement sur la racine du répertoire en cliquant avec le bouton droit sur le gadgets "Parent"
- le *FR* peut être redimensionné soit avec l'un des trois gadgets de tailles prédéfinies en bas à droite, soit avec le curseur de retaillage invisible mais bien présent dans le coin inférieur droit (il est également possible d'utiliser le clavier)
- *"file completion"* disponible avec la touche *ALT-RETURN* (i.e. vous tapez le début du nom du fichier et l'appui sur cette touche complète le fichier pour vous)
- vous pouvez utiliser les wildcards pour filtrer ou exclure certains fichiers
- création et effacement de fichiers
- impression du répertoire
- gestion de cinq buffers, ce qui permet de passer rapidement d'un répertoire à un autre sans avoir à le relire
- affichage des fichiers triés par ordre alphabétique, par taille ou par date
- aide disponible : contextuelle (positionnez le curseur sur l'endroit qui vous intrigue et appuyez sur *F1*) soit exhaustive avec un écran qui vous rappelle toutes les fonctions à votre disposition

Et comme *Khalid Aldoseri* ne fait pas les choses à moitié, il fournit également un petit programme qui détourne les *FR* les plus répandus (à savoir *arp*, *req* et *asl*) et fait apparaître le sien à la place. Dans de telles conditions, pourquoi s'en priver?

L'ASL.LIBRARY à portée de tous

Le nouveau Système 2.0 vous emballe? Vous aimeriez bien programmer de superbes applications graphiques utilisant au mieux ses possibilités? Mais la documentation fait cruellement défaut et les débuts sont toujours un peu durs, n'est-ce pas? Dans ce cas, je crois que vous porterez un intérêt tout particulier à ***GadToolsBox.***

Il s'agit d'un logiciel destiné à assister le programmeur en le déchargeant des fastidieuses tâches de déclarations. Les programmeurs le savent, l'Amiga est une machine extraordinairement souple mais le prix à payer est que le code de déclaration prend rapidement des proportions énormes.

GadToolsBox vous permet de dessiner avec la souris une maquette graphique de votre future application en y déposant des gadgets et en les paramétrant.

Ensuite, vous pouvez générer du C ou de l'Assembleur et il ne vous reste plus qu'à ajouter à la main les aspects spécifiques de votre application.

Plus précisément, *GadToolsBox* recouvre l'intégralité de ***l'asl.library***. Je vais donc en profiter pour décrire succinctement cette nouvelle bibliothèque. Elle représente en quelque sorte une surcouche d'**intuition.library** dans la mesure où elle

DOMAINE PUBLIC

met à la disposition du programmeur un lot d'objets graphiques plus complexes, composés des briques de base offertes par Intuition.

On retrouve ainsi les types suivants :

- **SCROLLER:** une scrollbar avec deux flèches
- **SLIDER:** encore plus simple : une simple scrollbar
- **BUTTON:** le classique bouton
- **CHECKBOX:** une petite boîte que l'on peut cocher
- **INTEGER:** saisie d'un entier
- **STRING:** saisie d'une chaîne
- **CYCLE:** une petite boîte destinée à faire cycler plusieurs noms
- **PALETTE:** réglage de la palette de couleurs
- **LISTVIEW:** le plus complexe pour afficher une liste de noms et en sélectionner un. La gestion des gadgets de déplacement est entièrement prise en compte par *l'asl.library*.

Le programme vous donne naturellement toute latitude pour régler plus précisément vos gadgets une fois que vous les avez positionnés.

Vous pouvez ainsi modifier les flags gadgets et système de votre fenêtre ainsi que ses tags *(c'est une nouveauté du 2.0. J'en ai parlé brièvement dans le n°43)*.

En ce qui concerne les gadgets, vous pouvez les déplacer, éditer leurs caractéristiques, les effacer, les unir, etc... Vous pouvez également manipuler toutes les données relatives à l'écran *(palette, "pens", tags, police de caractères)*. Les menus ne sont pas en reste puisque vous pouvez également en ajouter item par item.

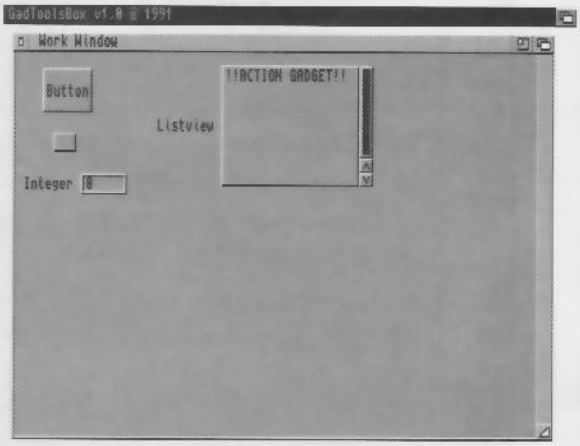
Contrairement à l'un de ses prédécesseurs *(Powerwindows pour ne pas le citer)*, *GadToolsBox* ne fait pas que produire du code déclaratif. Il vous offre également deux fonctions -- *InitStuff()* et *ClearStuff()* -- qui, si vous les appelez telles quelles à partir du *main()* de votre programme, produiront l'écran tel que vous l'avez composé. Mais ne rêvez pas: il vous faudra tôt ou tard plonger à votre tour dans le code; *GadToolsBox* n'écrira pas l'application à votre place!

GadToolsBox offre un intérêt double: pédagogique tout d'abord, car l'examen du code produit permet de donner les bases nécessaires à la programmation du Système 2.0, et pour le programmeur ensuite, qui peut ainsi se concentrer sur le coeur de son application sans avoir à passer des heures à comprendre pourquoi quand il fait scroller sa fenêtre, il lui manque une ligne en bas de l'écran (je parle d'expérience... :-)).

Et c'est une occasion de plus pour s'extasier devant notre nouveau système d'exploitation. Il en vaut la peine...

Cédric Beust

GadToolsBox, par Jan van den Baard, disponible sur la Fish 570



LES MEILLEURS DP .... AU MEILLEUR PRIX !!!!

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE

COURS ASSEMBLEUR SPECIAL DEMOS

N°1	AFFICHAGE TOUTES RESOLUTIONS	3 DISKS
N°2	SCROLLING ET SOUNDTRACKER	4 DISKS
N°3	ANIMATIONS BOBS ET SPRITES	4 DISKS
N°4	SHADOW OF THE BEAST III	4 DISKS
N°5	SPECIAL EFFETS SPECIAUX	4 DISKS
N°6	REALISATION D'UNE MEGADEMO	4 DISKS
N°7	ANIMATIONS 3 D	4 DISKS
N°8	EFFETS SPECIAUX II ... LE RETOUR	4 DISKS
N°9	EFFETS SPECIAUX III.... LA REVANCHE	4 DISKS

L'ASSEMBLEUR FACILE AVEC SOURCES ET EXEMPLES COMMENTES

150 Frs par numéro

GRACE AUX COURS D'ASSEMBLEUR SPECIAL DEMOS REALISEZ VOTRE PROPRE DEMO EN PUR ASSEMBLEUR EN UN TOUR DE MAIN. VOTRE AMIGA N'AURA PLUS DE SECRETS POUR VOUS DEJA 9 NUMEROS PARUS.

UTILITAIRES

1727 Broadcast Titler font (3 disks)
1724 FILEMASTER V 2.0
1723 NEWZAP V 3.3
1722 SWITCH INSTALL V 1.3
1721 Real Time Anim Player V 1.0
1720 VERTEX 3D V 1.17B
1719 THE NEW SUPERKILLERS
1651 SHELL V 5.16
1647 TURBO IMPLODER V 4.0
1638 ADM'S FILEMASTER V 1.12
1638 USING AREXX
1645 MAGNETICS PAGES V 1.0
1620 MODULE MASTER V 2.5
1635 POWERVISOR (2 disks)
1648 VIRUSX V 4.40
1649 BOOTX V 4.10
1618 MED V 3.20
1619 COMPOSER V 2.0
1621 FACE THE MUSIC (3 disks)

MUSIC DISK DU MOIS

1730/31/32/34 MANIC RAVES II par Logic Systems (4 disks)

DEMOS et MEGADEMOS

1718 COLORS Devils
1726 Never Again Panoramic
1716/17 HARDWIRED (2 disks) par Crionics / Silents
1679/80/81 MEGADEMO II par Scoopex (3 disks)
1676 EVOLUTION par Angels
1675 ZOOM par Phenomena
1674 Public Attack par The Cult
1664 Unknow Territory par Axis

EXCLUSIF
ENFIN LA COLLECTION
AMOS PUBLIC DOMAIN
DISPONIBLE EN FRANCE DANS SON INTEGRALITE
APDL 1 à 360

JEUX et PREVIEWS

1606 MEGATWINS
1605 TIP OFF
1604 ROBOCOP 3
1598 ORK
1596 AGONY
1595 VIDEO KIDS
1594 AQUAVENTURA
1593 SPACE ACE 2
1592 LETHAL XCESS

COLLECTION FRED FISH 400 - 590

NOUVEAUX TARIFS
de 1 à 9 disks : 20 frs
de 10 à 49 disks : 14 frs
50 disks et plus: 10 frs

option envoi colissimo + 20 Frs
option recommandé + 20 Frs
contre remboursement + 50 Frs

CATALOGUE COMPLET SUR DISQUETTE CONTRE 10 FRS REMBOURSABLE DES LE PREMIER ACHAT
ADRESSEZ VOTRE COMMANDE ACCOMPAGNEE DE VOTRE REGLEMENT PAR CHEQUE OU MANDAT
POUR TOUS RENSEIGNEMENTS COMPLEMENTAIRES N'HESITEZ PAS A NOUS CONTACTER
VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

PHOENIX - DP 90 Rue Dragon 13006 MARSEILLE Tel: 91 53 19 72

La Saga de L'AMIGA

L'INTERFACE GRAPHIQUE INTUITION

Quatrième épisode

L'interface graphique fait le lien entre l'utilisateur, les ressources du hardware graphique et le système d'exploitation.

Elle comprend plusieurs aspects qu'il faut bien distinguer:

L'interface graphique proprement dite, Intuition, est responsable de la gestion des écrans, des fenêtres, des menus, des gadgets, et de leur mise à disposition pour les applications.

Pour la clarté du propos, rappelons que l'Amiga permet de créer plusieurs écrans indépendants les uns des autres, partiellement superposés et librement déplaçables, de résolution indépendante).

Pour faire son travail, elle s'appuie sur des bibliothèques spécialisées, notamment la graphics.library, pour les manipulations graphiques elles-mêmes, et l'input.device pour toutes les entrées (souris, clavier...).

Elle exploite aussi abondamment le noyau Exec (voir AmigaNews de février) pour communiquer avec ses applications "clientes".

La graphics.library s'appuie elle-même sur les ressources ... matérielles (voir AmigaNews de janvier).

Le WorkBench (atelier) permet à l'utilisateur de piloter AmigaDOS de façon intuitive au moyen d'icônes représentant les disques, les fichiers et les directories, de fenêtres regroupant le contenu de ces directories et de menus pour les opérations plus complexes... On peut schématiser l'ensemble du système par des "couches" logicielles offrant des services à bas, moyen puis haut niveaux.

<table>
<tr><td colspan="2">Workbench</td><td>Autres Applications</td></tr>
<tr><td colspan="3">intuition.library</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Graphics</td><td>layers</td><td>input device</td></tr>
<tr><td colspan="2">différents devices (keyboard, timer...)</td></tr>
<tr><td colspan="3">Matériel
blitter, copper, mémoire graphique, audio, timers, clavier, souris, disques, port série et //, imprimante,...</td></tr>
</table>

Le Système

Explorons systématiquement ce schéma de bas en haut:

- Le matériel a déjà été décrit en détail dans le chapitre sur les circuits graphiques *(AmigaNews de janvier)*.
- Le noyau du système, Exec, discret mais omniprésent, assure la coexistence des tâches et l'inter-communication. Il a également été abordé *(AmigaNews de février)*.

Graphics.library

- Elle est chargée d'interfacer les circuits graphiques et le système.
- Elle prend en charge les opérations de bas niveau à savoir les primitives de base pour le dessin, la gestion du texte et des polices, la résolution graphique et la gestion des couleurs.
- Elle gère aussi les Bobs (Blitter Objects) Sprites et VSprites (Virtual Sprites).
- On dispose également d'une prise en charge d'objets graphiques animés que le système gère au delà du simple affichage (contrôle de la vitesse, de l'accélération, modification de forme, collisions...).

3615 JESSICO
SUPER QUIZZ !
CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

SIMULATION TOP 295
Panza K.+Prince de Perse+Targhan
Q.I 1992 295
Quadrel + Time race + Booly
TNT 2 245
Hydra +Skull & crossbones +Badland
Hard drivin 2+ Stunrunner
SUCCES STORY 2 265
Skeek +Pinball +Sherman +Disk
EXTRA BALL 295
Bumpy+Tennis+Sliders+Pinball Magic
MOVIES STARS 299
Dick Tracy +Moonwalker +Indiana jones
5 INTELLIGENT GAMES 292
BackGammon+Echecs+Bridge+Dames+Go
SOCCER STARS 292
E.Hughes intern.soccer +Gazza 2
+Kick off 2 + Microprose soccer
LA COMPIL' INTEGRALE 299
Lotus Turbo +Toyota Celica+Combo racer+ Team Suzuki
SUPERSTARS ARCADE 292
GoldenAxe+Narc.+Midnight résistance + Super OffRoad Racer
DELTA FORCE 299
Fire forget 2 + Barbarian 2 +Knight force + Dark century
LES COLLECTORS 295
Lotus 1+Venus+J pond+Ghouls n'ghost
STARS SIX 299
Fire forget 2+Mystical+Dark century +Swap +Crazy cars 2+Off shore warrior
FOOTBALL CRAZY 259
Kick off 2+Player manager+Final whistle
LES MAITRES DE L'AVENTURE 292
Maupiti island + Operation stealth + Voyageurs du temps
SUPER STARS SPORT 295
Beach volley +Rugby simulator +Kick off + Great court
3D SUPER STARS 295
F29 + Hard drivin + Stunt car + Battle command
NRJ 3 292
F16 + Double dragon 2 +Italy 90 +Welltris +Turbo out run
SUPER ACTION PACK 295
Supercars +Impossamole + Switchblade +Gary lineker + Toyota celica
SIMS PACK 362
Interceptor +Indy 500 +Submarine attack
SUPER HEROES 299
Spy who loved me +Last ninja 2
Robocop +I.Jones last crusade
SWORD AND MAGIC 242
Targhan+Barbaria 2+Crystal arborea
TOP 3 285
Tennis + Pinball +Moonblaster
LES STARS 285
Skweek + Builderland +Bumpy +Superskweek
LES JUSTICIERS 3 292
Batman +Robocop 2+Shadow warrior
OCEAN ARCADE 295
Golden axe + Narc + Off road racer Midnight resistance
OCEAN 3D 292
Manchester united. + Pro tennis tour Beach volley + Off road racer
LES COSTOS 292
Flimbo's quest +Twinlord +Monsters Rick dangerous 2
AVENTURES EXTRAORDIN. 292
Zac mac cracken + Iron lord +Rocket ranger + Manoir de morteville
AIR COMBAT ACES 329
Falcon + Gunship +Bomber
LES BATTANTS 2 292
Rick dangerous 1&2 +Satan +Double dragon 2+ Licence to kill
10 MEGA HITS 3 349
Stunt car + Last ninja 2 + 3 Slooges +Foot man 2 +Highway 2 +Tetris +Defender +Trivial 2 +Ranx +APB
AIR SEA SUPREMACY 292
Silent service +Gunship +P47 Thund +Carrier command+F15 StrikeEagle
KARATE ACES 292
Double dragon 1&2 + Last ninja 2 Oriental games
QUEST OF GLORY 299
Cadaver +Midwinter+Bat+Bloodwych
10 GREATS GAMES 342
Ferrari F1 +Rick dangerous +Tintin +Pic'n pile +Night hunter +Superski +Carrier comman +Chigago 90 +Pro tennis tour + Xenon 2
TOP LEAGUE 299
Speedball 2 + Rick 2 +Falcon +Midwinter + TV sport football
FUN RADIO 299
Tortues ninja + Back to the future 2 Day of thunder + Gremlins 2
TOP ACTION 225
Hard drivin + Strike force harrier Pick'n pile + Licence to kill
SUPER SEGA VOL 1 275
Shinobi + Super monaco GP +E-swat Golden axe + Crackdown
CAPCOM COLLECTION 272
Strider 1&2+Un squadron +Dinasty Forgotten world +Ghouls'n ghosts +Lied storm + Duel
COMPILATION FALCON 352
Falcon + Mission 1 +Mission 2
LE TEMPS DES HEROS 285
Prince of persia +North & south Moonblaster
LES STARS 285
Skweek + Buiderland +Bumpy Superskweek
SUCCES STORY 225
Bumpy + Skweek + Turbocup +Crazy shot + Space racer
TITUS ACTION 299
Off shore warrior+ Wild street + Fire and forget 2 +Galactic conqueror
PLANETE AVENTURE 292
Indi. jones avent.+Maniac mansion Explora 2+Portes du temps
MEGAMIX 275
Turrican + Chase hq Shadow warriors + Altered beast
NRJ 2 295
Mystical + Light corridor+Shuffle.cafe Crazy cars 2+Pinball magic +
STARS D'HOLLYWOOD 245
Batman +Indiana jones+Robocop +Ghostbusters 2
SUPER SIM PACK 272
Italy 90 + Snowstrike +Heavy metal +Turbo out run
ACTION PACK 265
Turrican 1+2 +Kick off +X-out

LOGICIELS JEUX

3D CONSTRUCTION KIT 375
4D BOXING 252
AIRBUS A320 292
ADS + SHERMAN M4 282
AIGLE D'OR LE RETOUR 282
AGONY 252
AIR SUPPORT 252
ALCATRAZ 242
ALIEN BREED 1MEG 252
AMNIOS 252
ATAC 342
AVENTURES DE MOKTAR 292
AVANTAGE TENNIS 242
BABY JO 282
BARBARIAN 2 252
BAT 2 342
BATTLE ISLE 329
BATTLE OF BRITAIN 292
BIG RUN 252
BIRDS PREY 1Meg 342
BLACK CRYPT 292
BOMBER MAN 292
BONANZA BROS 252
BOSTON BOMB CLUB 252
CASTLES 292
CELTIC LEGENDS 292
CHAOS ENGINE 252
CONAN 292
CRIME CITY 292
CROISIERE P. UN CADAVRE 272
DESTINATION DANGER 292
DAEMONGASTE 292
DEUTEROS 292
DEVIOUS DESIGNS 252
DIPLOMACY 195
DOUBLE DRAGON 3 252
DUCK TALES 252
ELVIRA 2 (1 MEG) 342
EPIC 252
EYE OF BEHOLDER 2 292
F15 STRIKE EAGLE 2 342
FACE-OFF 252
FATE 325
FINAL FIGHT 252
FIGHTER COMMAND 292
FLOOR 13 292
FORT APACHE 292
FUZZBALL 192
FUTURE DREAMS 262
G LOC R360 SEGA 252
GAUNTLET 3 242
GOBLIIINS 292
GUARDIANS 262
HARPOON 1.21+ SCEN 2 342
HARLEQUIN 262
HEIMDALL 1 Meg 292
HEROQUEST + DATADISK 242
HOOK 252
INDY HEAT 252
JOHN MADENN FOOTBALL 342
KAWASAKI 262
KILLERBALL 295
KNIGHTMARE 252
KICK OFF 2 + SCENARIO 242
KO 2 FINAL WHISTLE 125
KO 2 GIANT OF EUROP 125
KO 2 RETURN TO EUROP 125
KO 2 WINNING TACTIC 125
KID GLOVES 2 252
LEANDER 292
LOTUS TURBO CHALLENGE 2 252
LORD OF THE RINGS 292
M1 TANK PLATOON 292
MAGIC POCKETS 252
MEGA FORTRESS 252
MERCENARY 3 292
MICROPROSE GOLF 342
MICROPROSE GRAND-PRIX 342
MIG 29 SUPER FULCRUM 392
MIGHT AND MAGIC 342
MONKEY ISLAND 2(1 MEG) 292
MONSTER PACK 2 252
MOONSTONE 292
MYTH 272
NASKAR 289
NO BUDIE'S LAND 262
ORK 252
OUTRUN EUROPA 252
PANZA KICK BOXING 282
PAPERBOY 2 252
PARAGLIDING 262
PARASOL STAR 252
PEGASUS 252
PIT FIGHTER 2 292
PLAYROOM 292

LOGICIELS JEUX

POPULUS 2 292
PSYBORG 262
RACE DRIVIN 252
REACH FOR THE SKIES 342
REALMS 292
RED BARON (1 MEG) 342
ROBOCOD 252
ROBOCOP 3 252
ROCKETEER 242
RODLAND 252
RUGBY-THE WORLD CUP 252
SHADOW SORCERER 1MEG 272
SHUTTLE 292
SILENT SERVICE 2 342
SIM CITY + POPULUS 292
SPACE ACE 2 342
SPACE CRUSADE 252
SPACE GUN 252
SPEEDBALL 2 242
SPOT 252
STARUSH 249
STEVE MAC QUEEN 252
STRATEGO 252
STORMBALL 252
SUPAPLEX 252
SUPER SKI 2 292
TENNIS CUP 2 262
TENTACLE 252
TERMINATOR 2 252
THE ADAMS FAMILY 252
THE GODFATHER - ACTION 252
THE SIMPSONS 252
THUNDERHAWK AH-73M 292
TILT 255
TIP OFF 252
TOP BANANA 252
TORTUES NINJA 2 252
TURBO CHARGE 272
ULTIMA VI 305
UTOPIA 292
VIDEOKID 252
VROOM 252
WARZONE 252
WIZKID 252
WOLF CHILD 289
WOLF PACK 292
WORLD CLASS CRICKET 292
WORLD CLASS RUGBY 292
WRECKERS 242
W W F 252

UTILITAIRES

3D TOOLS 675
AMOS Français 459
AMOS COMPILER 299
AMOS 3D 349
ART DEPARTEMENT 715
AUDIOMASTER III 625
AUDIO SCULPTURE 445
BIG BANG 1499
COMPTE CHEQUE 250
DELUXE PAINT IV 849
DEMO MAKER 1MB 395
DEVPAC 2 699
DIGI-PAINT III 699
DISCOSCOPIE PRO 3.0 390
EXPRESS PAINT 425
FAMILICOMPTE 325
GFA BASIC+ INTERPRETEUR 490
COMPILATEUR GFA BASIC 395
HARMONY 425
INFOFILE 499
KINDWORDS 2.0 475
MAXIPLAN PLUS FR. 699
MUSIC BOX A 349
MUSIC BOX B 349
MUSIC MAKER 395
MUSIC WARE 349
PACK VIDEO AND SOUND 590
PERFECT SOUND 500 725
PHOTOLAB 699
PIXMATE 525
POWER WORKS 849
PROFIL 350
SONIX 425
STUDIO 24 1290
SUPERBACK 495
TOOLBOX AMIGA 195
TRACK 24 575
VIDEO EFFECTS 699
VISTA PRO 925

BOITIERS

avec serrure+clé

BOITIER DD 50L : 50x5.25" 119
BOITIER DD 100L : 100x5.25" ... 149
BOITIER DS 40LB : 40x3.50" 99
BOITIER JSY 80 : 80x3.50" 109

PRIX BUDGET

AFTER BURNER 99
ARKANOID 2 99
AUSTERLITZ 99
BATTLESHIPS 99
BARBARIAN (PAL.) 99
BARBARIAN (PSY.) 99
BATMAN (CRUSADE) 99
BEACH VOLLEY 99
BLOODWYCH 99
BUBBLE BOBBLE 99
CALIFORNIA GAMES 99
CONFLICT EUROPE 99
CRAZY CARS 99
DEFENDER OF THE CROWN 99
DOUBLE DRAGON 99
DRAGON SPIRIT 99
F16 COMBAT PILOT 99
GAUNTLET 2 99
IRON LORD 99
KARTING GRAND PRIX 99
LAST NINJA 2 99
LOMBARD RAC RALLY 99
MOONWALKER 99
NORTH AND SOUTH 99
OPERATION NEPTUNE 99
OPERATION WOLF 99
PLATOON 99
PREDATOR 99
RAMBO 3 99
RED HEAT 99
ROADBLASTER 99
ROBOCOP 99
RUN THE GAUNTLET 99
SHERMAN M 4 99
SHINOBI 99
SHUFFLEPUCK CAFE 99
SILKWORM 99
SPEEDBALL 99
SPELLBOUND 99
STARGLIDER 2 99
SUPER HANG ON 99
TARGHAN 99
TENNIS CUP 99
TV SPORTS FOOTBALL 99
VIGILANTE 99
WATERLOO 99
WINGS OF FURY 99
WIZZBALL 99
WORLD CLASS L/BOARD 99

JOYSTICKS

COMPETITION PRO 149
PRO 5000 149
QUICKJOY JUNIOR 59
QUICKJOY TURBO 99
QUICKJOY 2 89
QUICKJOY 3 SUPERcharger 109
QUICKJOY 5 SUPERBOARD 199
QUICKJOY VI JETFIGHTER 149
QUICKJOY TOPSTAR 295
QUICKJOY NI-5 Nintendo 159
QUICKJOY SEGA FIGHTER 169
QUICKJOY Turbo Pedale 279
QUICKJOY Megastar Junior 199
QUICKJOY MEGASTAR 329
QUICKJOY SUPERSTAR 179
QUICKJOY TOPSTAR PC 299
CARTE JOYSTICK -> PC 159
KONIX SPEEDKING 109
KONIX SPEEDKING Autofire 129
KONIX THE NAVIGATOR 149
STING-RAY 149
MANTA-RAY 129
QUICKSHOT MAVERICK 1 169
QUICKSHOT PYTHON 1 119
WICO ERGOSTICK 199

RUBANS

Tous les rubans NB par 3 144
CITIZEN 120D +SWIFT 9/24 59
EPSON LX 800/LQ 800 59
STAR NL 10 59
STAR LC 10-LC 20 59
STAR LC 10 COULEUR 99

DIGITALISEUR VIDI N°1 EN EUROPE!

- DIGITALISE AU 1/50s TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE,COMPATIBLE NEO / DEGA - RESOLUTION 320 x 200 4 BITS PAR PIXEL- CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE

PACK VIDI NEW AMIGA 1290 F
(ce pack comprend le digitaliseur VIDI + VidiChrome + PhotonPaint)
VIDI RGB COLORIAGE ELECTRONIQUE 799 F

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 3

-Copie de disquettes en moins de 30 secondes
-SYNCHRO EXPRESS nécessite un 2ème lecteur
-Sélection par menu des débuts et fins de pistes (jusqu'à 85 pistes), une ou deux faces, autosélect-Duplicattion d'autres formats tel IBM, MAC, etc

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !
SYNCHRO EXPRESS AMIGA ..... 395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000 ..... 450 F

ACCESSOIRES

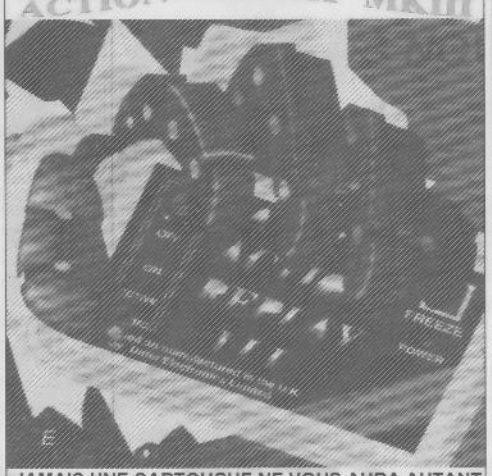
SOURIS GENIUS 249
EXTENSION 512K+HORLOGE 390
EXTENSION 1.5 Mo+HORLOGE 999
SWITCH SOURIS/JOYSTICK 199
ADAPT.4 JOYSTICKS 75
LECTEUR INTERNE A500 540
LECTEUR INTERNE A2000 590
LECTEUR EXTERNE 3.50" 695
EXT.MEMOIRE 1MO A500 + ... 499
EXT.MEMOIRE 512K A500 + ... 399
INTERFACE MIDI 3+1 (+cables) 242
ETIQUETTES 3.50" LES 100 32
Imprimante STAR LC200 coul. . 2390
Imprimante STAR LC 20 2090

LIBRAIRIE

BIEN DEBUTER AMIGA 500 99
BI. DEBUT. LANGAGE MACHINE 129
LA BIBLE DE L'AMIGA 340
LA BIBLE DE L'AMIGA + disc 390
GRAND LIVRE AMIGABASIC 249
GRANDLIVRE AMIGABASIC+Disc 349
LIVRE DE L AMIGADOS 149
LE LIVRE DELUXE PAINT III 145
LE LIVRE DE LA VIDEO AMIGA ... 195
LIVRE DE LA MUSIQUE + Disc 199
LIVRE LECTEUR DISQUET.+Disc 299
LIVRE DE SUPERBASE PRO 169
TRUCS & ASTUCES V.2 + disc 229

Utilisez tous vos anciens logiciels sur le nouveau **A500 *Plus*** grâce à l'adaptateur **Kickstart 1.3/2.04.**
Adaptateur **KICKSTART 1.3 / 2.04 .... 299 Frs**
KICKSTART ROM 1.3 ..... 349 Frs
CARTE 1 Mo de RAM pour **A500 +** ..... **599 Frs**

ACTION REPLAY MKIII



JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

- VIRUS KILLER
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES.(AUCUNE CONNAISANCE NECESSAIRE)
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS. + EDITEUR
- AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT
- BOOT SELECTION + DISK MONITOR
- SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK

AMIGA 500 / 1000 595
AMIGA 2000 695

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F

Disquettes 3.50" DFDD

DISQUETTES CERTIFIÉES 100%, GARANTIE À VIE LIVRÉES AVEC ENVELOPPES + ÉTIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)

BOITIER PLASTIQUE 3.50".....32 F LES DIX

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*
GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par à retourner à **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 20 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 25 F
DOM TOM + ETRANGER + 60 F

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre
❑ Je paie à réception au facteur + 25 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

14-03

carte bleue
date d'expiration .....
NOM ..... PRENOM .....
N° ET RUE .....
VILLE ..... CODE POSTAL
FAX : 93.97.07.00
SIGNATURE OBLIGATOIRE

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL
BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER
GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur ..... DISC ❑ K7 ❑ ■ Votre N° Client .....

Il n'est pas question de développer ici toutes les opérations graphiques disponibles. Un peu comme sous *X-Windows*, on dispose de contextes graphiques (couleurs, motifs, plans de bits visés, point courant, fonte, styles d'écriture,...) et d'une certaine redondance dans les fonctions pour mieux s'adapter aux besoins (remplissage par inondation ou polygones pleins, vecteurs à l'unité ou en série, ...).

Par contre il y a du hardware sous-jacent: le blitter est largement mis à contribution, la mise en place et la modification des écrans et fenêtres passent par la programmation du copper par la graphics.library. Cela confère de la vitesse: un objet simple en fil de fer ou en faces pleines demande le même temps CPU (tant qu'on ne sature pas les chips). On peut accumuler les scrollings, les animations d'objets sont possibles, les écrans se meuvent en temps réel.

Layers.library

• Elle gère des entités appelées *"layers"* (zone d'affichage, liée à chaque fenêtre), composées de régions, listes de rectangles dans lesquelles les sorties graphiques sont *"clippées"* (on ne dessine pas en dehors).

• La bibliothèque prend en charge le rafraîchissement (restauration) de ces rectangles en cas d'écrasement, et reconnaît la notion de profondeur (un rectangle est devant ou derrière un autre).

Ces layers sont automatiquement associés aux fenêtres par Intuition, de façon à désigner les portions de fenêtres visibles et celles qui sont masquées et qu'il faudra remettre en place si elles doivent revenir à l'avant-plan (en général, les fenêtres d'un même écran partagent la même mémoire graphique. Le contenu est donc bien perdu en cas de superposition, et c'est le travail du système de faire en sorte que l'affichage se comporte conformément à l'intuition, et que les parties masquées réapparaissent ...).

Pour plus de souplesse, quatre modes de rafraîchissement sont disponibles au programmeur :

• *Simple refresh*: aucun rafraîchissement n'est effectué par le système. Soit le contenu est réellement perdu, soit le programme souhaite être simplement averti de l'écrasement pour procéder par ses propres moyens au retraçage de la zone perdue.

• *Other refresh*: on indique au système la routine de retraçage à appeler en cas de dé-recouvrement.

• *Smart refresh*: une liste des rectangles écrasés est maintenue, et ces rectangles sont automatiquement rafraîchis lorsqu'ils réapparaissent sans que le programme n'ait rien remarqué.

• *Super refresh*: la fenêtre dispose de sa propre zone de mémoire (éventuellement plus grande que la partie affichée), à partir de laquelle le système retrouve les informations à afficher.

La layers.library utilise les fonctions de manipulation du blitter fournies par la graphics.library, ce qui lui permet de remettre en place les fenêtres quasi instantanément. Elle possède un mécanisme de synchronisation pour assurer des accès aux layers sans collisions dans le contexte multitâche.

La bibliothèque n'est pas pour autant systématiquement au dessus de la graphics.library: le tracé des dessins se fait en coopération. Cela se traduit au niveau des structures de données par un graphe compliqué de pointeurs liant les deux entités (voir plus bas).

Input.device

Bien qu'il soit representé par une petite case sur le schéma, c'est l'une des plus belles partie de l'AmigaDOS et il y joue lui aussi un rôle capital: c'est lui qui collecte et redistribue les événements matériels (clics et mouvements de souris, touches du clavier, horloge, insertion d'une disquette) avec une particulière souplesse. Il supervise ainsi lui-même les différents devices attachés chacun à un aspect donné du matériel.

Mais il gère également les événements logiciels (déplacement ou recouvrement de fenêtre, activation d'une icône ou d'un gadget, choix d'un item de menu...): si l'on peut "recevoir" les événements, on peut également en "poster" et comme l'attestent les exemples donnés ici, Intuition ne s'en prive pas.

La programmation par événements est maintenant à la base de la plupart des interfaces graphiques plus connues (X-Windows, Windows, MacOS): Un programme s'articule désormais autour d'une boucle interactive, où il attend que le système l'avertisse d'un événement le concernant. Puis il appelle la fonctionnalité adéquate. A un certain niveau, cette boucle peut même être implicite, et c'est le système qui activera de lui-même la fonction attachée à un événement, en lui fournissant les paramètres appropriés.

En ce qui concerne l'Amiga, l'input-device se charge également d'appeler la graphics et la layers.library pour afficher les objets intuitions, affichage qui est donc indépendant de la tâche appelante. Sa présence simplifie d'autant la structure logicielle d'intuition.library.

Intuition.library

Intuition.library est l'interface logicielle qui crée un environnement cohérent à partir des diverses ressources logicielles et matérielles: elle gère des objets synthétiques et intuitifs (écrans, fenêtres, menus, gadgets) qui s'appuient sur les objets de base du système (viewport, layers, événements matériels).

Trois structures arborescentes organisant l'affichage sont donc mêlées:

• Celle du *View* (ce qui est affiché), regroupant plusieurs ViewPorts (zones indépendantes en résolution, position, nombre de couleurs), qui contiennent eux-même une ColorMap (palette) et une bitmap (plans de mémoire graphique).

Notons que plusieurs Views peuvent êtres présents en mémoire même si un seul est affiché. Cela permet notamment de réaliser l'entrelacement vidéo en affectant deux Views différents aux trames paires et impaires, que l'on désigne alternativement comme étant "le" View.

Comme nous l'avons vu dans le chapitre sur les circuits graphiques *(AmigaNews de janvier)*, à un View est associé une CopperList, programme du Copper lui permettant de piloter le hardware pour afficher le View correspondant.

• Celle des *layers*, qui regroupent les zones d'affichages correspondant d'une part aux morceaux visibles des diverses fenêtres afin d'y limiter les dessins sans crayonner sur le voisin, et d'autre part aux morceaux cachés afin de pouvoir les restaurer en temps utile.

• Celle des *écrans*, qui contiennent plusieurs fenêtres, celles-ci étant elles-mêmes associés à des listes de gadgets, de menus, de requesters, et à un contexte graphique (modes de tracés courant, position, fontes...). Dans cette structure prennent également place diverses autres allocations, dont la liste des Graphics ELements (Bobs, Sprites).

La dernière structure, celle d'Intuition, comporte de nombreux branchements sur les deux précédentes (appartenant à la graphics et la layer.library), afin de rendre les fenêtres utilisables par la graphics.library.

FAITES VOS ACHATS INFORMATIQUES EN ANGLETERRE
sans sortir de chez vous...

24 HEURES SUR 24 ET 7 JOURS SUR 7 AVEC VOTRE MINITEL

3616 AZERTY RUBRIQUE DUCHET

Des milliers de logiciels ludiques, wargames, jeux de réflexion, utilitaires, digitaliseurs de son ou d'images, extensions, câbles, amplis stéréo, pièces détachées, interfaces pour copier, programmer et bidouiller, extensions mémoire, dernières nouveautés Anglaises.

Pour AMIGA - ATARI STE - PC et COMPATIBLES - AMSTRAD CPC - SPECTRUM - COMMODORE 64

Consultez notre serveur et effectuez vos achats tout simplement :

3616 AZERTY RUBRIQUE DUCHET

Notre serveur étant constamment remis à jour, vous saurez immédiatement ce qui est disponible et... pas de panique : c'est affiché en Français !

DES PROMOS...DES OFFRES SPECIALES...

3616 AZERTY RUBRIQUE DUCHET

Si vous ne possédez pas de Minitel (ou s'il est cassé !), Téléphonez en Français au (+44) 291 625 780 du lundi au samedi de 8 h à 19 h,
ou écrivez-nous EN FRANÇAIS pour recevoir un catalogue GRATUIT.

AMIGA ou ATARI STE ou PC ou SPECTRUM ou COMMODORE 64.
N'oubliez pas de préciser le modèle exact de votre ordinateur.
(SVP, un seul catalogue gratuit par demande et par personne)
AMSTRAD CPC : énorme catalogue contre 20 FF en timbres poste.

DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - ANGLETERRE.
Téléphone : International + 44 291 625 780
Minitel 3616 AZERTY rubrique DUCHET

Expéditions immédiates PAR AVION dans le MONDE ENTIER (DOM/TOM bienvenus !)
Nous acceptons les réglements par : Chèques personnels bancaires Français,
Chèques La Poste, Mandats Internationaux et Cartes de crédit internationales
VISA, EUROCARD, MASTERCARD.

Nous acceptons les commandes téléphonées par cartes de crédit internationales.

Les Viewports correspondent aux parties visibles des écrans; Intuition en limite l'usage à des tranches horizontales, ce qui garantie que la résolution ne change pas sur une ligne (si l'on passe par Intuition). Les divers écrans peuvent donc glisser verticalement les uns par rapport aux autres quand on en saisit un à la souris, et glisser sur eux-même horizontalement tant que cela ne fait pas apparaître l'arrière plan sur les côtés.

Intuition fait reconstruire les CopperLists par la graphics.library à chaque modification de la disposition de l'affichage, en fusionnant des CopperLists partielles par écran/viewport (cela permet au programmeur désirant sortir localement du cadre strict de se raccrocher partiellement au système. Comme les diverses couches logicielles sont toutes accessibles, cela permet à loisir de personnaliser certains aspects sans perdre la cohérence du tout).

Les fenêtres sont essentiellement des layers un peu habillés et munis d'un port de message *(voir A-News de février)* au travers duquel l'application recevra les événements qui la concerne, auquel le programme souscrit:

Lorsqu'on ouvre une fenêtre sous Intuition, outre ses caractéristiques classiques (dimension, position, écran ...) il faut spécifier ses propriétés et les événements auxquels on désire qu'elle soit sensible, au moyen d'un masque.

Les propriétés permettent à Intuition de définir l'aspect (gadgets standards) et de gérer à notre place les actions courantes (redimensionnement, rafraîchissement, clipping). Voici la liste des propriétés, que nous n'avons pas la place de détailler ici mais qui dans l'ensemble parle d'elle-même:

WindowSizing, WindowDrag, WindowDepth, WindowClose, SizeBright, SizeBo ttom, RefreshBits, SmartRefresh, SimpleRefresh, OtherRefresh, SuperBit map, BacDrop,ReportMouse, GimmeZeroZero, Bor derLess, Activate, WindowActive, InRe quest, MenuState, RmbTrap, NoCareRe fresh, WindowRefresh, WBenchWindow, WindowTicked, (Super Unused).

(Drags est le déplacement de la fenêtre., GZZ installe une zone de clipping laissant une marge pour Intuition aux bords. BackDrop désigne une fenêtre de "fond de panier" derrière toutes les autres).

Les événements que l'on déclare seront signalés par envoi de messages de la part d'Intuition via le port de communication de la fenêtre, le masque fourni à l'ouverture regroupant des flags appelés IDCMP pour Intuition Direct Communication Message Port. En voici la liste:

SizeVerify, NewSize, RefreshWindow, MouseButtons, MouseMove, GadgetUp, GadgetDown, ReqSet, MenuPick, CloseWindow, RawKey, ReqVerify, ReqClear, MenuVerify, NewPrefs, DiskInserted, DiskRemoved, WBenchMessage, ActivateWindow, InactiveWindow, DeltaMove, VanillaKey, IntuiTicks, LonelyMessage, MenuHot, MenuCancel, MenuWaiting, OkOk, OkAbort, OkCancel, WBenchOpen, WBenchClose.

(Les Ok se réfèrent aux requesters, les IntuiTicks peuvent tenir lieu d'horloge. Notez la possibilité d'être prévenu d'un changement dans les Préférences du WorkBench).

Tout ceci concerne la version 1.3 du système, de nombreuses extensions et améliorations ayant été apportées avec la version 2.0 (voir plus bas).

Les fenêtres peuvent être munies de "gadgets" systèmes, motifs graphiques manipulables avec la souris qui correspondent à des propriétés fondamentales :

- redimensionnement, déplacement, fermeture et mise en avant/arrière-plan.

Le programmeur peut ajouter ses propres gadgets qui seront alors pris en charge par Intuition et donneront lieu comme les autres à des événements.

Ils servent généralement soit à habiller les bords de la fenêtre d'outils supplémentaires (scroll, icônification), soit à constituer des pages de saisie avec boîtes de dialogue.

Jusqu'au système 1.3, les différents types de gadgets étaient:

- **gadget booléen** (bouton pression ou interrupteur)
- **gadget proportionnel** (ascenseur, curseur, pouvant avoir 1 ou 2 degrés de liberté)
- **gadget de chaîne** (numérique ou alphanumérique).

Chaque gadget peut être muni de propriétés et de motifs graphiques qui permettent de lui donner un aspect et un comportement personnalisés.

Les menus sont constitués de façon arborescente par des MenuItems, et sont disponibles quand la fenêtre est active.

On peut y attacher des raccourcis clavier, y mettre un label ou une image, spécifier la disposition, associer un bouton on/off, dont on peut décrire les incompatibilités entre Items, etc...

Les gadgets et les menus sont contenus dans deux listes attachées à la fenêtre. Si leurs aspects, leur comportements et leurs structures diffèrent, dans le principe, les deux entités sont très similaires.

Intuition prend en charge la gestion, et envoie au programme "abonné" le résultat des manipulations par le biais d'un message.

Le WorkBench

C'est une application à part entière (et non une composante du système), que l'on peut à la rigueur supprimer ou remplacer.

Au démarrage elle ouvre le premier écran et s'installe dans une fenêtre back-drop qui en couvre le fond (en 1.3).

Elle y place un certain nombre d'icônes représentant devices, directories, applications, fichiers, qui peuvent êtres sélectionnés d'un clic ou activés d'un double-clic. Selon leur type, l'activation conduit à ouvrir un directory (ouverture d'une fenêtre et affichage des icônes du contenu), exécuter une application ou appeler un outil par défaut lié à un fichier de donnée.

Les icônes sont donc des gadgets booléens, munis d'une structure permettant leur paramétrage (type, taille de pile, outil à utiliser, arguments).

La majeure partie reposant sur Intuition, le principal travail du WorkBench consiste à déplacer les icônes lorsqu'ils doivent suivre la souris, et rafraîchir les fenêtres d'icônes.

Extensions

La grande commodité d'Intuition fait qu'un bon nombre d'outils d'extension ont été programmés et placés dans le Domaine Public:

- ajout d'items dans les menus du WorkBench, menus en

PopUp ou attachés à la barre de titre de chaque fenêtre, icônification, WorkBench plus grand que l'écran (avec scrolling quand la souris butte contre le bord), souris à déplacements non linéaires, copier-coller par caractères ou graphique, autres looks de fenêtres, sur-couches pour programmer l'interface graphique...

La liste des logiciels en domaine public est impressionnante *(cf notamment la collection Fred Fish)*, et comporte nombre de réalisations de qualité, et nombre d'exemples de programmation.

Beaucoup de ces outils ont été intégrés dans la version 2.0, dont la nouveauté explique nos connaissances encore restreintes en la matière, et par conséquent la référence majoritaire au 1.3 dans ce propos.

Les améliorations concernent notamment:

• **le matériel**, avec de nouveaux modes graphiques (jusqu'à 1280x512) et la chip RAM portée à 2 Mo;

• **le système d'exploitation**, qui gère la notification (pour prévenir de la modification d'un fichier les applications qui le souhaitent), les locks sur des parties de fichiers, les liens, les assignations logiques regroupant plusieurs directories, et intègre Arexx et IFF, ... ;

• **la graphics.library**, avec l'ajout de nouvelles fonctions, la gestion des nouveaux modes et le support direct de différents moniteurs (l'examen des structures laisse à penser que le support de cartes graphiques est possible au moins à ce niveau), le support de polices vectorielles, ... ;

• **Intuition**, avec une extention considérable des possibilités concernant les gadgets (il est possible de définir totalement un gadget et son comportement), de nombreux hooks dans les structures générales (indirections qui permettent d'aiguiller vers d'autres comportements dans certaines circonstances), mécanisme de passage des paramètres par tags (on ne définit que les paramètres jugés nécessaires, ce qui assouplit grandement l'utilisation des objets d'Intuition en évitant d'avoir à remplir d'interminables structures, et il existe des valeurs par défaut), liberté accrue de mouvement des écrans, etc... ;

Le WorkBench, avec de nouveaux outils et une paramétrisation systématique (décors de fond de fenêtres, fontes, résolution et dimensions de l'écran (qui peut être plus grand que le moniteur), séparation des diverses préférences, fichier regroupant tous les messages), sélection par lasso, copier-coller depuis le shell, texte des fenêtres shell sauvegardé, choix de présentation des contenus de directory, l'interaction avec les applications est accrue (introduction des AppWindows, fenêtres possédant une zone active sur laquelle on peut déposer un icône, les AppMenus permettent d'ajouter des items, les écrans publics acceptent la visite de fenêtres étrangères) ...

Il resterait encore à incorporer une intégration réseau (voir X-Windows et MacOS-7) permettant d'accéder aux ressources d'autres machines (certain DP comme ParNet le font à une échelle modeste), et à supporter (par graphics.library et Intuition) les cartes vidéos et processeurs graphiques externes...

Emmanuel Buu et Fabrice Neyret

Rappelons que la *Saga de l'Amiga* est une réalisation du club *Amiga - Télécom Paris* (club Amiga, Maison des élèves de Télécom Paris, 212 rue de Tolbiac, 75013 Paris).

Les principaux auteurs en sont *Fabrice Neyret* et *Emmanuel Buu*.

L'actuel président du club est *Laurent Itti*.

N'hésitez pas à nous contacter pour toute précision complémentaire! (avec son autorisation, nous répondrons via *AmigaNews* si la demande le justifie.)

FUTURO INFORMATIQUE

TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA

8 bis, rue du 93e R.I.
85000 LA ROCHE SUR YON
✆ 51 46 03 64 - fax 51 62 37 43

MATERIEL — EXPO PERMANENTE

TOUTE LA GAMME GVP :
CARTE 68030, CARTE VISION24, RESEAU, DISQUES DURS, ...
SCANNER COULEUR
SHARP JX 300 + PROSCANLAB 2.0 + AD Pro 2.0
IMPRIMANTES BULLE D'ENCRE
CANON BJ 10ex, 300, 330, FP 510
APP. PHOTO HI8 "ION" de CANON
GENLOCK VIDEOMASTER, SATV, etc...

LOGICIELS — DEMOS SUR R.D.V.

P.A.O.
Pro. Page 2.1, ProDraw 2.0, Publishing Partner 2.1
DESSIN - 3D - RAY TRACING
Deluxe Paint IV, Digipaint III, Spectracolor, ProScanLab II, Art Department Pro 2.0, Design Works Sculpt 4D, 3D Pro, Imagine 1.1, Volumm 4D 2.1, Caligari, Pixel 3D 2.0, 3D Tools, Modeler 3D
PRÉ.A.O. - TITRAGE
Scala , .. - Broadcast Titler II - Vidéo Titler - ...

NOUVEAU !!! — ENFIN DISPONIBLE !

Dessinez, digitalisez et affichez en 24bits sur n'importe quel Amiga !

Digitalise en 10 secondes à partir de n'importe quelle source vidéo ; affiche et capture des images en haute résolution 24bits ; échange vers/depuis n'importe quel fichier IFF (y compris HAM et IFF-24bits) ; 3 logiciels de dessin, capture et conversion sont inclus ; DCTV fonctionne avec les programmes de dessin classiques (Ouahhh les anims Imagine lancées par DPaint ou Scala en 24bits !) - 1 méga nécessaire

DCTV PAL — 5390F

CALIGARI 2.0

La couleur, l'aspect, le goût, ... de Caligari Broadcast ! Evidemment puisqu'il s'agit de Caligari Broadcast, avec seulement l'interfaçage cartes graphiques en moins. Mais tout le reste y est : 24 bits, édition par points, animations, etc...

La nouvelle référence 3D à prix Amigaphile ! — 2990F

Prix TTC valables jusqu'au 31.03.92 - Franco port + 2500F

MAXIPLAN PLUS 2.7

Maxiplan Plus, le tableur de Maxisoft et Intuitive Technologies, est très célèbre à plus d'un titre. Célèbre en raison de ses caractéristiques et de ses macro-commandes, mais également en raison des déboires qu'ont connu certains de ses utilisateurs lors de son utilisation. The Disc Company distribue actuellement une nouvelle version francisée de ce tableur: la 2.7. Saura-t-elle pallier aux quelques défauts rencontrés précédemment?

Le tableur occupe une place privilégiée dans l'histoire de la micro-informatique: il est en effet surprenant de remarquer qu'il n'y a guère eu de succès pour une machine sans ce programme-phare. VisiCalc, Lotus 1-2-3, Multiplan et Excel sont intimement liés à la popularité de l'Apple II, du Commodore 64, de l'IBM-Compatible-PC et du Macintosh. Le tableur est l'outil par excellence du col blanc qui pourra ainsi calculer, comparer, analyser plus facilement. Mais qu'est-ce au juste qu'un tableur?

Le tableur

Le tableur tire son nom du grand livre de comptes en comptabilité qui organisait les calculs en colonnes et lignes, avec des totaux en fin de chaque colonne et ligne. Avec l'avènement de l'informatique, les pages du vieux livre ont été remplacées par des feuilles de calcul électronique, le crayon et la gomme par le clavier, et la machine à calculer a tout simplement été supprimée. Cette feuille de calcul automatisée se contentait au début de calculer et de recalculer (ce n'était déjà pas si mal), avec le grand avantage de pouvoir changer facilement une ou plusieurs données du tableau sans refaire tous les calculs et faire ainsi des simulations économiques.

Par la suite, de nouvelles possibilités ont été imaginées et développées: utilisation de fonctions (formules) intégrées, élaboration de graphiques à partir de données, amélioration de la mise en page des tableaux. Et ce n'est pas fini, puisqu'on voit apparaître désormais tout doucement le concept de solver (on pourrait traduire ce terme par "résolveur"): vous confiez à votre ordinateur les données de votre problème et celui-ci se charge de vous proposer la (ou les) solution(s) la (les) plus optimale(s)!

Si le travail de base d'un tableur est de rentrer des données, effectuer des calculs et produire les résultats, un tableur moderne se doit actuellement d'utiliser des fonctions intégrées, proposer des représentations graphiques de données, présenter agréablement les pages de travail ainsi que simplifier et automatiser au maximum les commandes.

Quelques exemples

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, l'Amiga a connu un grand nombre de tableurs dans son histoire, mais la plupart n'ont pas vraiment laissé une trace mémorable (surtout en France): *Advantage* (Gold Disk), *AmigaCalc* (Commodore), *Analyze!* (Micro System Software), *Calmota* (Micro-Applications), *DG Calc* (Digita International), *Haicalc* (Hai), *KspreadII* (Kuma), *Logitix* (Grafox), *Lucid 3D* (Dac Easy), *Maxiplan* (500 et Plus), *Superplan* (Precision Software), *Unicalc* (Lattice) et *Vip Professional* (VIP Technologie).

Restent actuellement en course *Analyze!* (MAD travaillait sur une traduction, mais celle-ci est -momentanément?- interrompue). *Vip Professional*, *DG Calc* (ses éditeurs sont plus célèbres actuellement pour leur traitement de texte *Wordworth*), *Superplan* (moins connu en France que son frère Superbase) et *Maxiplan Plus*.

Enfin C.I.S nous annonce la prochaine francisation de *Professional Calc* un nouveau tableur de Gold Disk qui remplace le tableur *Advantage* du même éditeur. *Professional Calc* est déja disponible en anglais au prix de 1990 F TTC. Il y aura bientôt un test.

Itinéraire et packaging

Maxiplan a été successivement distribué dans notre pays par *Vaugeois Electronique*, *Kimatek* et *Guillemot International* et a souffert de ce fait d'un manque de suivi sérieux et régulier, élément véritablement important pour un logiciel de bureautique. La version 500, réservée aux Amigas tournant avec 512 k de mémoire, a été abandonnée. Les droits de *Maxiplan Plus* ont été repris en 1990 par *The Disc Company* qui le vend seul ou dans le pack *Power Works* avec *Infofile* et *KindWords 2.0*.

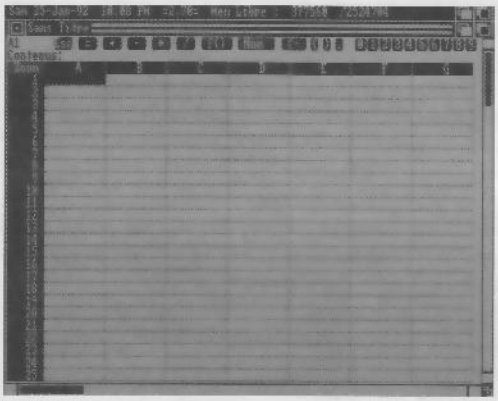
The Disc Company a été le distributeur de la version 1.9 et 2.0, mais la commercialisation de cette dernière a été interrompue en raison d'un grand nombre de bogues. La société a repris la distribution du programme avec la version 2.1 et actuellement la version 2.7.

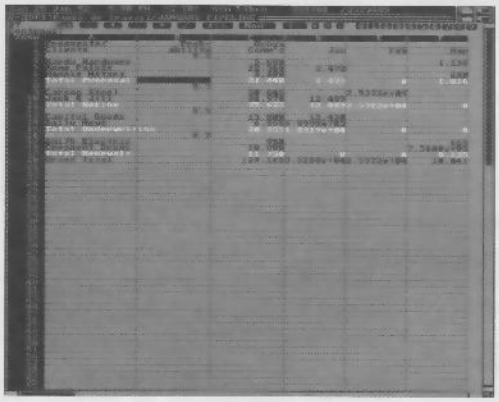
Le logiciel se compose de deux disquettes: une disquette de données et la disquette programme. Cette nouvelle version a été retravaillée pour pouvoir tourner sur les modèles 3000 et 500 Plus. L'aspect graphique des tiroirs est désormais semblable à celui des tiroirs de l'Atelier 2.0.

Par contre, la présentation du programme lui-même n'a absolument pas été remaniée et n'est vraiment plus au goût du jour: comparée à des standards sur Macintosh ou PC (Excel 3.0, Wingz...), la feuille de calcul semble tristounette, plate et ne fait vraiment pas professionnelle. C'est simple, elle n'a jamais été modifiée depuis les premières versions du programme (1985). Ce n'est pas un tel aspect graphique qui va attirer les utilisateurs de tableurs habitués à une inferface graphique de meilleur goût (effets 3D et reliefs, couleurs attrayantes mais sobres, véritables lignes horizontales et verticales pour la grille...).

Un mot à propos du manuel: composé de plus de 300 pages, il est cependant émaillé de nombreuses erreurs de traduction et d'explications pas toujours très claires. Il ne faut cependant pas trop incriminer *The Disc Company* qui s'est contenté d'imprimer le manuel rédigé pour les versions précédentes (1.8...) dont il n'était pas le distributeur et n'a donc pas, contrairement à ce que beaucoup croient, traduit la documentation (ni le logiciel d'ailleurs). Par contre, le choix pour la reliure d'un dos carré n'est pas des plus pratiques pour les consultations du manuel (fréquentes lorsqu'il s'agit d'un tableur): une reliure à spirale ou mieux un classeur qui permet de changer des feuillets lors de la sortie d'une "update" aurait été plus judicieux. Dans le chapitre des doléances, il est vraiment dommage qu'un index n'ait pas été rajouté à la fin du manuel, vous évitant ainsi de rechercher dans tout votre manuel un point précis.

Le logiciel a été entièrement francisé: même l'indication de la date se fait en français (vendredi 3 janvier 1992), mais curieusement, l'heure s'affiche toujours au format anglo-saxon (3.30 PM au lieu de 15.30). Il faut noter également que les fautes de traduction ou de français des versions précédentes ("dégragé" au lieu de "dégradé"...) n'ont absolument pas été corrigées.





Utilisation

La cellule est la case qui se trouve à l'intersection d'une ligne et d'une colonne. Elle est la base de votre travail puisqu'elle contiendra toutes les données. Elle porte le nom de son adresse de cellule composée de la lettre de sa colonne et du nombre de sa rangée (la cellule B5 se trouve à l'intersection de la colonne B et de la 5ème rangée).

La feuille de calcul affiche en standard à l'écran 7 colonnes (A à G) et 25 rangées numérotées de 1 à 25 (57 si vous utilisez le mode entrelacé). Mais rassurez-vous, il ne s'agit pas là de la taille maximale d'une feuille de calcul puisque celle-ci peut contenir jusqu'à 512 colonnes sur 65 530 rangées. En mode zoom, vous pourrez voir 64 colonnes sur 60 lignes, mais le contenu des cellules n'est pas affiché; cependant, elles sont codées par couleur pour une visualisation plus rapide de la présentation de la page de travail. Ne prêtez pas attention au manuel qui vous signale que le programme affiche à l'écran 19 lignes en mode normal et 40 en mode zoom: les traducteurs ont oublié que le standard vidéo

MV

MEGA VISION
B.P. 648
76059 LE HAVRE CEDEX
passez vos commandes (24/24)
Catalogue complet sur Disquette (2 Timbres à 4,00F)

Périphériques

Souris Opto-mecanique+tapis 215F
Souris Optique+tapis 450F
Extension 512K Horloge+Interrupteur 350F
Extension 512K 290F
Extension 1,5MO 1090F
Extension 1MO Extensible à 4MO 1390F
(AUTRES MODELES NOUS CONSULTER)
Modules RAM 512K (41256 / 44 256) Pour extension 2mb/A2000 249F
Lecteur 3 1/2, 880K, Externe,Extra-plat Interrupteur+2éme Prise 690F
Lecteur 3 1/2, 880K, Externe,Ultra-plat Interrupteur+2éme Prise 720F
MultiStart 2 550F
Vidéobackup Sauvegarde sur magnétoscope 990F
GVP 552 externe A500 avec extension de 2MO extensible à 8MO 4990F*
GVP HCD 20 interne A2000 2290F*
GVP HCD 30 interne A2000 2690F*
HCD+52 Mo avec ext. mem. Autoboot, interne A2000 3690F
ACCÉLÉRATRICE COMBO 322 2 Mo, extensible à 13 Mo 7990F
(AUTRES MODELES NOUS CONSULTER)
Interface Midi 490F
AVidéo 12 2390F
AVidéo 24 4490F

Domaine Commercial

Amos 1.3 Français 460F
Amos 3D Français 390F
Assempro 790F
Caligari 2.1 2990F
Compilateur AMOS 340F
CompteChèque Français 235F
Deluxe Paint 4 version CIS 990F
DemoMaker Français 380F
Devpac 3 790F
Digipaint 3 Français 790F
Digiview Gold Français 1495F
Excellence 2 Français 990F
GFA BASIC 3.5 Français 590F
Hisoft Basic + extend 1049F
Homanager Français 490F
Stéréo Master Interface + logiciel 390F
Profil Français 480F
Vista Pro 990F
Volumm 4D JR Français 450F

Catalogue sur disquette offert pour toute commande !

* En fonction des stocks disponibles

DISTRIBUTEUR OFFICIEL UGA EN FRANCE

35 43 07 38
35 41 79 26
35 42 72 08

EXT 1MO pour A500+ 790F

Domaine Public

Amateur, Agatron, Amicus, Amos DP, Apdc, Apdl, Aus, Cam, Faug, Fred Fish, Hpb, Panorama, Soft,
T.Bag 15F
Uga 20F
Plus de 1500 disquettes en stock

Digi-View 4.0 + Digi-Paint 3.0 + Elan Performer 2.0 1995F (V. Francaises)

Logiciels à bas budget

Musical Enlightenment 210F
(Manuel en francais et fichiers sons disponibles)
PowerPacker 4.0 ..... 165F
PowerFonts 1&2 ..... 49F
PowerTools 1&2 ..... 49F

Nouvelles disquettes newsflash et UGA disponibles... Nous consulter

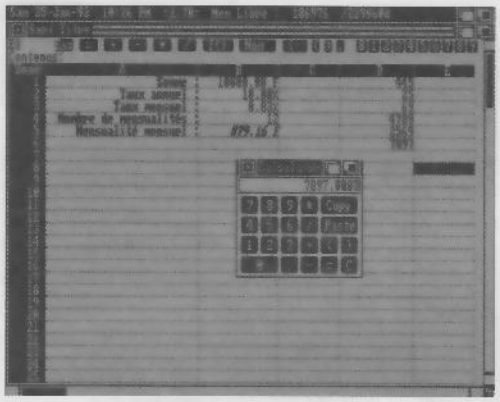
Nous vous offrons l'envoi en recommandé et une disquette du Domaine Public pour tout achat supérieur à 200 FF.
Nous recherchons des disquettes du domaine public, vous en possédez ? (possibilité d'échange)
Contactez nous !

Page Setter 2 990F

TOUS NOS PRIX SONT T.T.C.
FRAIS DE PORT COMPRIS !!!

européen PAL permettait d'afficher plus de lignes que le standard américain NTSC. C'est l'une des (trop) nombreuses erreurs que contient le manuel (hélas!). Aussi ne soyez pas troublés lorsque vous vous apercevrez que les termes, noms de fichiers et données du manuel entre autres ne correspondent pas à ceux que vous avez à l'écran. Maxiplan Plus peut afficher au maximum 3 feuilles de calcul (appelées aussi pages de travail), mais vous pouvez relier plusieurs pages de travail entre elles sans aucune limitation.

Une cellule contient une donnée (texte ou nombre). Vous pouvez formater vos données de différentes façons, c'est à dire préciser sa nature qui peut être par exemple un nombre fixe, un pourcentage, un entier, un nombre décimal (vous déterminez le nombre de chiffres après la virgule), une monnaie (vous choisissez à votre guise le préfixe ou le suffixe de la monnaie), mais aussi indiquer le style (normal, gras, italique ou souligné) et la couleur de l'affichage de votre donnée. La donnée de la cellule peut être également une formule qui effectuera une opération mathématique ou logique. Les formules sont rentrées dans les cellules comme toute autre donnée, à la différence qu'elle commenceront obligatoirement par le signe =. La formule utilise des constantes et des variables (adresse d'une cellule ou d'une zone de cellules, autre formule...). Par exemple, si vous entrez 200 dans la cellule A1 et 400 dans la cellule A2, en tapant la formule =A1 + A2 dans la cellule A3, vous obtiendrez le résultat, c'est-à-dire 600 dans ce cas. L'avantage de la formule est que vous pouvez facilement changer les données des cellules A1 et A2. Le tableur se chargera de calculer automatiquement le résultat tout seul comme un grand.



Les commandes

Les commandes s'effectuent avec les menus déroulants (normal, nous sommes sur un Amiga), mais de très nombreux raccourcis-clavier existent pour vous simplifier la tâche: parmi eux, il faut souligner l'utilisation heureuse (enfin!) des touches de fonctions (F1 pour calculer maintenant, F2 pour couper, F6 pour effacer).

Il est vraiment dommage que *Maxiplan Plus* n'utilise pas les conventions pour certaines opérations (Majuscule + F1 pour sauver au lieu de l'habituel Amiga droite + S). Vous pouvez accéder à une cellule et ainsi la sélectionner avec les touches return ou tabulation, avec les curseurs ou tout simplement en cliquant avec la souris. Cette dernière méthode est plus pratique si vous voulez accéder à une cellule très éloignée de votre cellule active du moment.

Il faut noter que vous pouvez laisser autant de cellules inutilisées dans votre page et construire ainsi un grand tableau vide, mais clair, à la place d'un petit tableau bien rempli, mais trop chargé et confus, sans vous soucier d'éventuels problèmes de mémoire. *Maxiplan Plus* gère sa mémoire de manière optimale et ne prend en compte que les cellules "occupées": un grand tableau peu rempli ne prend donc guère plus de place.

Certaines opérations sont souvent utilisées et sont devenues des "standards" pour les tableurs. Plutôt que d'écrire vous-même la formule vous permettant d'effectuer l'opération, vous pouvez utiliser une fonction intégrée et un tableur digne de ce nom est en mesure de vous proposer un grand nombre de fonctions recouvrant les opérations les plus usuelles. Par exemple, pour calculer une somme, le plus pratique est d'utiliser la fonction intégrée SUM et rentrer ses paramètres. Par exemple, pour calculer la somme des cellules A1 à A20, il suffit d'utiliser la formule suivante: =SUM (A1:A20).

Fonctions intégrées

Maxiplan Plus vous propose plus de 70 fonctions intégrées parmi lesquelles des fonctions statistiques (calcul d'une moyenne, recheche de la valeur la plus petite ou de la plus grande...), financières (calcul du remboursement d'un prêt, calcul de la valeur d'un placement...), mathématiques (calcul de la valeur absolue...), logiques, scientifiques et même des fonctions particulières (afficher le résultat en style et couleur particuliers selon le résultat obtenu...). Malheureusement, il s'est avéré pour les versions précédentes de Maxiplan Plus que le résultat obtenu avec certaines fonctions n'était pas des plus exacts, notamment avec certaines fonctions financières. Qu'en est-il exactement?

Test

Pour le savoir, nous avons, entre autres, testé la fonction PMT (calcul du montant des mensualités d'un emprunt). Le document "lisez-moi" de la disquette MaxiPlan 2.7 indique que "le taux d'intérêt utilisé par les fonctions financières est un taux d'intérêt mensuel (taux d'intérêt annuel divisé par 12)". L'exemple du manuel PMT (10000,0.10,12) est faux puisqu'il faut rentrer les paramètres suivants PMT (somme du prêt, taux mensuel, nombre de mensualités). Pour calculer les mensualités d'un prêt de 10000 F sur 12 mois au taux annuel de 10%, il faut procéder ainsi:

- cellule A1: 10000 F
- cellule A2: 10%
- cellule A3: =A2/12 (calcul du taux mensuel)
  on obtient 0.83%
- cellule A4: 12 (nombre de mensualités)
- cellule A5: =PMT (A1,A3,A4)
  le tableur affiche dans ce cas 879.16 F

et non plus 1467.63F comme auparavant. Ne vous réjouissez pas encore! Le résultat exact est 878.32 F!

En prenant l'exemple de 10000F empruntés avec un taux d'intérêt annuel de 9.80% sur 6 mois, la fonction PMT (10000,0.82,6) indique 1714.63 F, alors que le résultat exact est de 1714.52 F. Maxiplan Plus a tendance à se mélanger les pinceaux dans les décimales.

Vous aviez peut-être remarqué qu'un lecteur, M. Georges Ramond, trouvait comme résultat avec sa calculette 1748.33 F (cf Amiga News n°36 p.64), ce qui n'est pas un résultat exact. Pour calculer la mensualité, il a divisé 10000 F par 6 (nombre de mensualités), il a donc obtenu 1666.67 F qu'il a multiplié par 4.90% (9.80% / 2) pour calculer les intérêts à rajouter à la mensualité. Mais 4.90% est le taux d'intérêt sur 6 mois et non pas le taux mensuel qui est lui de 0.82%. Pour calculer les intérêts réels, il faut effectuer les opérations suivantes:

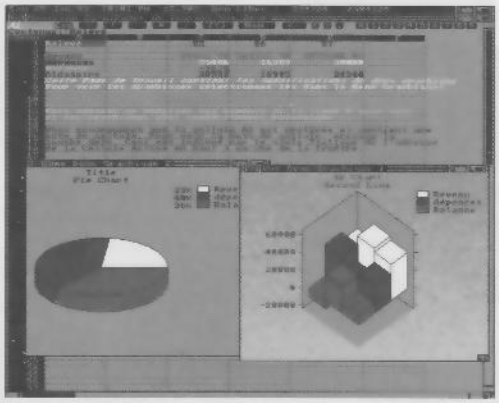
10000 F / 6 = 1666.67 F (mensualité de base)

1666.67 F x 0.82% = 13.67 F (intérêts mensuels)

Le total des intérêts mensuels est de (13.67*6)+(13.67*5) +(13.67*4)+(13.67*3)+(13.67*2)+(13.67*1)=287.07.

En fait, en ce qui concerne les calculs, le tableur fait quelques erreurs dans les décimales. Il en est de même pour la calculatrice fournie avec le programme (elle apparait en cliquant sur le tiroir "Accessoires"):

445+25+69+4789+2569=7897 alors que la calculatrice affiche 7897.0003! Même Excellence! ne commet pas cette erreur!



Il y a plus grave! Le programme se plante si vous changez plus de 4 fois les données de vos paramètres de la fonction PMT, ou même les données d'un simple tableau. Apparemment, *Maxiplan Plus* n'aime pas recalculer les opérations plus de 4 fois. Il est donc impossible d'utiliser sérieusement ce tableur pour faire des simulations.

Un petit détail en passant: pour taper un pourcentage, il ne faut pas le taper sous sa forme de pourcentage, mais sous sa forme décimale: pour 10%, il faut taper 0.10 (n'oubliez pas de formater la cellule en pourcentages).

A savoir

Parmi les autres fonctions du tableur, il faut noter la possibilité d'importer et d'exporter des données vers le célébrissime *Lotus 1-2-3* et d'utiliser le synthétiseur vocal de l'Amiga. Malheureusement, à chaque tentative, le programme s'est planté. Après de nombreuses investigations, l'explication de ce phénomène a été découvert: dans la version 2.7 distribuée par *The Disc Company*, la translator.library n'a pas été recopiée. Bon, ce n'est pas très grave et vous pouvez la recopier à partir de votre Workbench (en faisant au préalable de la place sur votre disquette), mais enfin, tout cela n'est pas très sérieux!

Dans le même esprit, l'ouverture d'une note de cellule provoque également l'apparition d'un gourou. L'explication a vite été trouvée: par défaut, la note de cellule est affichée et lue! Pour éviter un plantage, il faut activer l'option "texte seul".

Selon The Disc Company, les nouvelles versions 2.7 actuellement distribuées n'ont plus ce problème.

Impression

Au niveau de l'impression, un défaut a été remarqué: si vous utilisez plusieurs couleurs pour votre texte et votre tableau, les couleurs obtenues à l'impression ne seront pas celles de l'écran. Décidemment, tout cela n'est pas très professionnel. En fait, vous pouvez remédier à ce problème en changeant la palette de façon suivante:

Couleur 0: gris
Couleur 1: orange
Couleur 2: vert
Couleur 3: jaune
Couleur 4: violet
Couleur 5: rouge
Couleur 6: bleu
Couleur 7: noir.

L'écran par contre sera un peu plus moche, mais il faut choisir entre couleurs équivalentes et écran agréable (sic!).

INTERNATIONAL
CASH &CARRY MICRO

C.C.M.
CASH &CARRY MICRO
37,Rue des Mathurins
75008 PARIS
☎ 40.16.04.02
Vente par correspondance uniquement

MARS LE MOIS DE LA MEMOIRE
****
☛ M502 1MO pour A500+
550 Frs
☛ Static Colum pour A3000
4MO = 1990 Frs
☛ DIP2 MICROBOTICS (A2000)
Peuplée 2MO = 1590 Frs
☛ BARETTES Pour HCD+®
750 Frs
☛ MEMOIRES A2058® DIP2®
LES 2MO = 690 Frs
LES 4MO =1200 Frs
(Toute commande passée en Mars sera honorée à ce prix)
****

A500+ COMPATIBLE A500
A500+ WB2.0 et 1.3 et 2MO RAM
(Tous les softs Amiga Marchent avec ce system)
PRIX CCM 3990 FRS

SOFTS EN PROMO
DELUXE PAINT IV..... 690.00
LATTICE 5.0 ..... 1990.00
BARS & PIPES PRO..... 2500.00
KINDWORDS2..... 490.00
EXCELLENCE..... 950.00
ART DEPARTMENT PRO2.0... 1690.00

MULTISTARTII
Vous permet de Booter directement sur1.3 ou 2.0 et cela sans interrupteur. (Ctrl Amiga Amiga)
PRIX CCM 510 FRS SANS ROM 1.3
PRIX CCM 650 Frs AVEC ROM 1.3

VOTRE 500 OU 500+ COMME UN 2000
Boitier vous permettant de disposer de votre A500 ou A500+ comme un 2000: Encastrement de l'UC, connecteurs sur le coté pour un branchment aisé de la souris joystick etc.. VOTRE MONITEUR SUR LE DESSUS. Livré avec les cables, UN TAPIS SOURIS, UNE HOUSSE ET SUPPORT SOURIS.
PRIX CCM 890 FRS

EN DEVENANT CLIENT CCM DECOUVREZ LES AVANTAGES RESERVES A NOS SEULS CLIENTS DETAILS AVEC VOTRE PREMIERE COMMANDE

LE CREDIT CCM
Vos achats à partir de 250 Frs et à votre rythme
Nous consulter pour acceptation du dossier et conditions

CONDITIONS DE VENTE
Réglement par chèque, Carte Visa ou contre remboursement. AJOUTEZ 40 FRS de participation aux frais d'expédition. Les Ordinateurs sont expédiés en Port du. Tout retour ou échange de marchandise est soumis à un Accord de CCM. Remboursement sans échange soumis a 30% du prix HT pour frais de restokage.

Les pilotes d'imprimante du Workbench n'ont pas été inclus sur la disquette *Maxiplan Plus 2.7*. Vous devrez donc au préalable installer votre driver depuis votre disquette Extras 1.3 avec l'utilitaire "Installprinter".

Pour l'impression, un "spooler" d'impression se charge de l'impression, et vous pouvez donc continuer à travailler sur vos applications. Par contre, si vous décidez d'imprimer plusieurs fois le même document, le programme plantera pour la cinquième impression (le 5 lui est décidément fatal).

Maxiplan Plus autorise la conversion à l'écran des données en divers graphiques: ligne, barre, barre 3D, barre empilée, aire, fromage, fromage 3D, escalier, X-Y et G-P(Grand-Petit). Vous pouvez modifier l'apparence de votre graphique en agissant sur l'échelle, les couleurs, la légende, etc... Le programme ne peut superposer plusieurs graphiques et n'admet pas la création de plus de 4 graphiques de même type: dans ce dernier cas, il vous offrira un voyage chez votre gourou préféré! Impossible également de faire effectuer à votre graphique en 3D une rotation avec la souris comme indiqué dans le manuel. Quant aux légendes, elles sont parfois escamotées si l'intitulé est trop long.

Données

Maxiplan Plus offre aussi l'organisation de vos données en bases de données. Il est possible d'avoir jusqu'à 63 bases de données par page de travail et ainsi trier, rechercher, extraire ou effacer vos différentes données. Malheureusement, si vous n'avez jamais manipulé de bases de données, ne comptez pas sur le manuel pour vous guider: le chapitre se rapportant à ce sujet est on ne peut plus confus et les exemples fournis sur la disquette de données ne fonctionnent jamais.

Puisqu'on parle de la disquette de données, il est amusant (enfin, si on veut) de signaler que celle-ci n'a apparemment pas été modifiée depuis les premières versions: les mêmes erreurs, fautes de traduction et noms de fichiers ou commandes erronnés! Si vous êtes curieux, vous pourrez même découvrir que la page "support technique" vous conseille de téléphoner au support technique en cas de problème, mais que le numéro de téléphone est celui du premier distributeur français, Vaugeois Electronique!

Des commandes automatisées

Un tableur moderne autorise l'automatisation de plusieurs fonctions. Cette automatisation peut se faire à l'aide d'un langage de programmation (Wingz), ou en "enregistrant" les différentes commandes successives pour pouvoir mener à bien la (ou les) fonction(s) souhaitée(s): c'est le cas d'Excel 3.0 ou de Maxiplan Plus. Vous pouvez par exemple créer une macro-commande qui permettra d'additionner tous les nombres d'une colonne et de trouver la plus grande valeur de la colonne. Cette macro-commande sera donc un programme composé avec des fonctions pré-définies appelées macro-fonctions. Mais les macro-commandes ne se limitent pas à effectuer automatiquement plusieurs commandes.

Elles servent aussi à analyser les données et à décider de l'exécution d'une opération si certaines conditions sont remplies! Comme on le voit, les applications avec les macro-commandes sont variées et nombreuses. Voici donc une caractéristique vraiment "pro" pour ce tableur. Malheureusement, avec *Maxiplan Plus*, rien n'est aussi simple!

La section traitant des macro-commandes n'est pas toujours limpide (elle est tout de même plus claire que le chapitre sur les bases de données, chef-d'oeuvre d'incohérences), mais surtout, les exemples de macro-pages sur la disquette de données contiennent un nombre d'erreurs impardonnables (les instructions se trouvent sur une page de travail au lieu d'être sur une macro-page, le caractère "/" remplace la fonction "Analyze", le manuel n'emploie pas les mêmes termes que ceux utilisés avec le programme...). Cela gâche un peu ce qui est une des meilleures caractéristiques de *Maxiplan Plus*.

Inconvénient

L'un des gros points faibles du programme est la mise en page de vos feuilles de calcul. On est ici bien loin des capacités d'Excel 3.0, de Wingz ou même de Lotus 1-2-3 (grâce à son "add-in" Impress). Il est impossible de mêler sur une même page, graphiques, tableaux et textes. Il est impossible d'utiliser d'autres polices que Topaz, ni même d'utiliser cette police en différentes tailles. Il est impossible enfin d'obtenir à l'impression (et même à l'écran) un tableau digne de ce nom, avec de belles lignes droites horizontales et verticales. Même l'utilisation des couleurs est à l'origine des plus fantaisistes! Il y a indubitablement un effort à faire sur la mise en page, dont les possibilités n'ont hélas pas évoluées depuis la création du programme (1985).

Conclusion

La version 2.7 de *Maxiplan Plus* n'apporte vraiment pas de changements par rapport à la précédente, tout comme la 2.0 n'avait rien apporté de plus à la 1.9.

Certes, les fonctions financières sont désormais correctes, mais les imprécisions de calcul au niveau des décimales, impardonnables pour un tableur, empêchent toute utilisation "professionnelle" du programme, malgré de (très) bons points comme la gestion dynamique de la mémoire, la rapidité de calcul et les macro-commandes. De plus, on a du mal à pardonner les plantages fréquents du programme auxquels les auteurs auraient dû remédier depuis longtemps avec le nombre de nouvelles versions commercialisées (1.8, 1.9, 2.0, 2.1, 2.7).

Selon *The Disc Company*, les plantages seraient nettement moins fréquents sur un Amiga 3000. En tout cas, ce n'est pas avec un tel programme que l'Amiga bénéficiera d'une bonne image auprès des cadres dynamiques.

En fait, en regardant l'histoire de ce tableur, on constate que ce programme n'a pratiquement pas évolué depuis sa création. S'il pouvait se targuer à l'époque de caractéristiques qui faisaient vraiment la différence, il semble maintenant vraiment dépassé et n'a pas su exploiter et approfondir les points positifs qu'il proposait. Les différentes versions successives, quant à elles, n'ont été que des replâtrages plus ou moins heureux qui n'apportaient jamais de "plus" à Maxiplan.

Il semblerait que les auteurs l'aient compris pour la nouvelle version sur laquelle ils planchent actuellement, puisqu'ils ont décidé de ne plus se fonder sur le programme de base, mais de réécrire entièrement le programme.

En attendant, l'Amiga attend toujours son tableur vedette.

Dominique Bonin

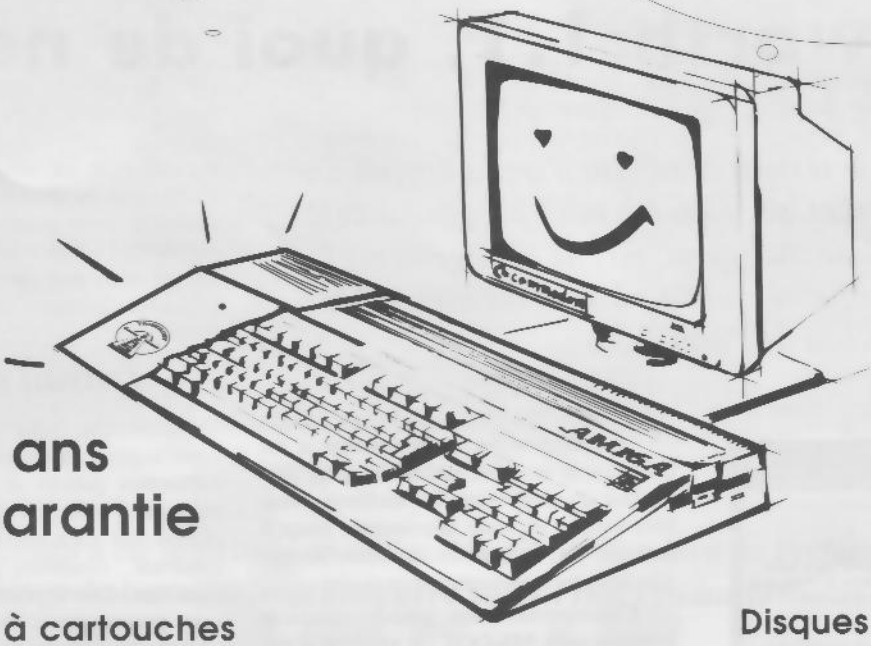
MAXIPLAN PLUS 2.7 est distribué par DISC COMPANY
9 rue deVanves, 92100 Boulogne.
tel: (16) 1 49.10.99.95 - fax: (16) 1 47.61.17..46
Prix: 499 frcs

Pour pouvoir être LE tableur pour l'Amiga, la nouvelle version devra intégrer les caractéristiques suivantes:

- présentation du programme retravaillée (look 2.0 et effets 3D);
- fiabilité des calculs;
- stabilité du programme;
- possibilité de créer de véritables encadrements (traits horizontaux et verticaux en continu et non en pointillés);
- intégration d'outils de dessin vectoriels (ligne, rectangle, cercle, courbes...)
- intégration d'un outil "création de texte";
- choix de polices multiples (Times, Avant-garde, Helvetica, Courier...) en différentes tailles;
- possibilités de mise en page évoluées;
- et, pourquoi pas, intégration d'un "solver" (on peut toujours rêver!).

Lecteur à cartouche 44 MB: 3890 F

Disque dur Quantum 52 MB: 3090 F



2 ans de garantie

AMIGA

Les logiciels de gestion des disques répondant au mom générique de BOIL3 sont particulièrement intéressants et complets.

AmigaNews

Le logiciel francais BOIL 3 qui possède une documentation en Francais, est très interessant et complet.

Lecteurs à cartouches

SyQuest pour Amiga 500, externes, SCSI, 20 ms, Cartouche incluse
44 Mo: 6198 F 88 Mo: 8198 F

SyQuest pour Amiga 2000, internes, SCSI, 20 ms, Cartouche incluse
44 Mo: 3890 F 88 Mo: 5190 F

Cartouche
44 Mo: 550 F 88 Mo: 890 F

Disques durs, Quantum

Amiga 3000, SCSI, externe, 17 ms, alimentation incluse
52 MB 2690 F 105 MB 3690 F
210 MB 6190 F 425 MB 11490 F

Lecteurs de disquettes

5"1/4, 880 Ko, avec switch 40/80 pistes **690 F**
3"1/2, 880 Ko 590 F

nouveau! 3.5" 1.56 Mo: 990 F

Disquettes

(par pack de 10)
3,5 " 29 F 5.25" 19 F

Disques durs, Quantum

Amiga 500, SCSI, 17 ms, 850 Ko/s, boitier connectable, prolongation du bus Amiga et SCSI, Kickstart place pour branchement pour carte turbo et extension de memoire, 2 ans de garantie BOIL 3
52 Mo: 3090 F 105 Mo: 3990 F

Amiga 2000, SCSI, 17ms, 850 Ko/s, silencieux, autoboot
52 Mo: 2690 F 105 Mo: 3690 F
210 Mo: 6190 F 425 Mo: 11490 F

Extensions mémoire

pour Amiga 500:
512 Ko 260 F
512 Ko extensible à 2 Mo 610 F

pour Amiga 2000:
2 Mo extensible à 8 Mo 1190 F
4 Mo extensible à 8 Mo 1990 F

TARIFS T.T.C.

Trinology Informatique S.A.R.L.

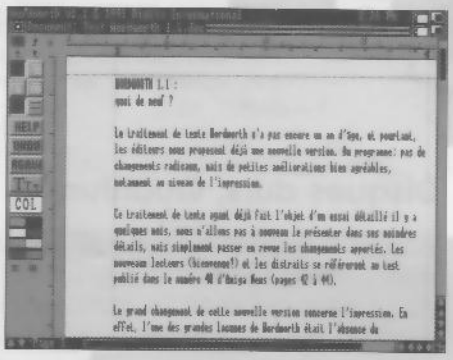
Tarifs applicables à compter du 01.03.1992

Trinology Informatique S.A.R.L. • Téléphone.: 87.88.40.44, Télécopie: 87.85.14.91 • 23, rue Nationale, 57600 Forbach,
Règlement contre-remboursement par les P.T.T. • Ouvert du lundi au vendredi de 9h à 18h

Wordworth

Wordworth 1.1, quoi de neuf?

Le traitement de texte Wordworth n'a pas encore un an d'âge, et pourtant, ses éditeurs nous proposent déjà une nouvelle version. Au menu: pas de changements radicaux, mais de petites améliorations bien agréables, notamment au niveau de l'impression.



Ce traitement de texte ayant déjà fait l'objet d'un essai détaillé il y a quelques mois, nous n'allons pas le présenter à nouveau dans ses moindres détails, mais simplement passer en revue les modifications apportées. Les nouveaux lecteurs (bienvenue!) et les distraits se référeront au test publié dans le numéro 40 *d'Amiga News (pages 42 à 44).*

L'impression

La grande nouveauté de cette nouvelle version concerne l'impression. En effet, l'une des grandes lacunes de *Wordworth* était l'absence du *PostScript*, limitant ainsi toute utilisation plus *"professionnelle"* du traitement de texte. Les éditeurs nous avaient annoncé l'intégration du langage PostScript pour la nouvelle version et ont donc respecté leur engagement.

Le programme est désormais composé de quatre disquettes au lieu de trois précédemment, la nouvelle disquette contenant toute une série de fontes réservée à un usage bien particulier...

L'impression en mode courrier a été entièrement revue et optimisée, vous permettant d'obtenir ainsi les meilleurs résultats à partir de votre imprimante. Jusqu'à présent, les traitements de texte Amiga géraient très médiocrement ce mode.

Contrairement aux grands standards tournant sous MS-DOS (le système d'exploitation des PC) tels que *Word* ou *WordPerfect*, nos programmes sont incapables d'utiliser toutes les polices internes LQ (Letter quality, c'est-à-dire qualité courrier) ou NLQ (Near letter quality ou quasi-courrier) des imprimantes, et encore moins de les imprimer en mode proportionnel. En fait, WordPerfect est le seul traitement de texte Amiga à être en mesure d'exploiter entièrement n'importe quelle imprimante, à l'image de sa version MS-DOS, mais n'offre pas la possibilité d'effectuer des sorties en mode graphique et son interface particulière calquée sur sa version PC en fait un outil peu convivial, déroutant les utilisateurs habituels de l'Amiga.

Travail de style

Désormais, vous pouvez à partir de votre logiciel non seulement accéder aux différentes polices de votre imprimante, mais aussi sélectionner la valeur d'espacement des caractères *(Pica, Elite, semi-condensé, condensé, proportionnel...)*, à condition d'avoir correctement paramétré votre programme et dans la limite des possibilités de votre modèle bien sûr. En effet, lors de la phase d'installation du programme, le logiciel vous demande de choisir votre imprimante parmi 435 références proposées (sans compter les modèles PostScript). Avec sa liste des 253 modèles supportés (c'était plutôt très fort à l'époque), *WordPerfect* fait pâle figure. Il est impossible que vous ne trouviez pas votre imprimante, puisque la liste contient autant de marques connues (*Epson, Star,*

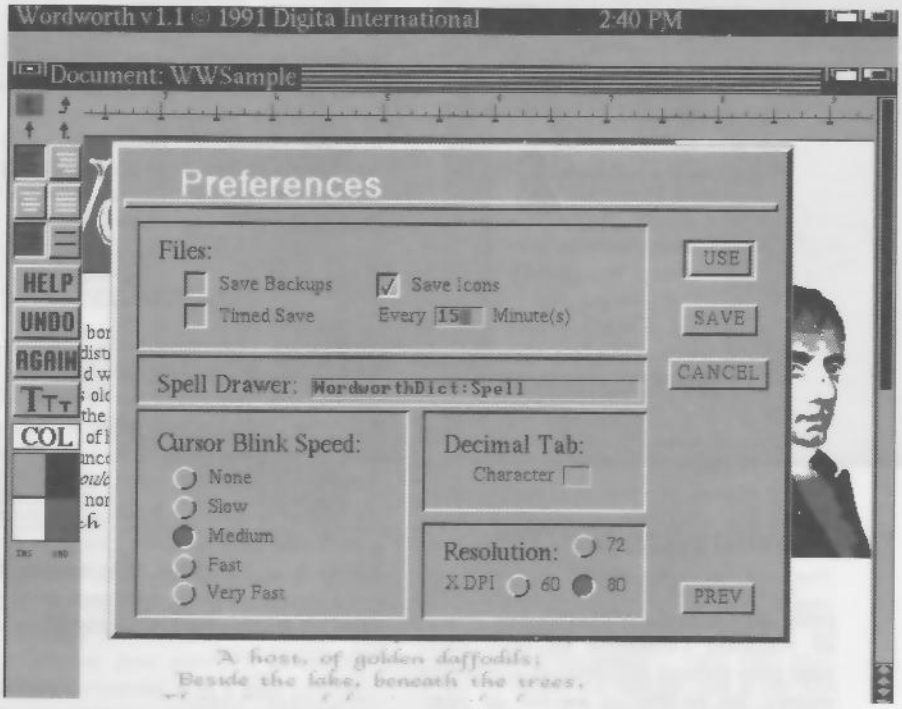
IBM, Apple, Panasonic, Citizen, Commodore, Brother...) qu'inconnues *(Dyneer, Access, Kyocera, Sperry, Hyundaï, Intral* et bien d'autres encore...). Cette gestion personnalisée des imprimantes comble enfin une lacune importante *(pour ne pas dire LA lacune)* des traitements de texte Amiga et va notamment faire le bonheur des possesseurs de modèles réputés incontrôlables par l'Amiga, comme la ***Star LC 24-10*** *ou la* ***Canon BJ-10e***.

Dorénavant, il vous est donc possible de jouer avec tous les attributs de style disponibles sur votre imprimante et de les varier dans un même document. Attention, toutefois: vous n'obtiendrez pas un écran 100% wysiwyg (what you see is what you get, autrement dit, tel écran, tel document), comme pour le mode graphique. En utilisant les polices spéciales correspondantes aux polices NLQ ou LQ de votre imprimante (leur nom apparait en noir dans le requester "Typeface" pour bien les différencier des autres fontes), l'écran est en quelque sorte géré en mode caractères, c'est-à-dire que les caractères affichés seront toujours les mêmes quelque soit la police choisie; seuls les différents styles (gras, italique, souligné, exposant et indice) et les différentes valeurs d'espacement seront respectés. Une représentation graphique exacte de toutes les polices des imprimantes du marché aurait demandé un trop grand travail d'écriture et surtout aurait nécessité plus d'une disquette. Mais cela vaut la peine de sacrifier quelque peu (si peu) le wysiwyg pour obtenir un contrôle TOTAL de votre imprimante. L'essentiel est que les caractéristiques concernant les espace ments, les styles et les couleurs (la sortie courrier est maintenant en mesure de s'effectuer en couleurs) soient respectées, l'écran s'approchant alors de votre document final.

Rien ne vous empêche également de combiner l'impression en mode courrier avec une impression graphique pour un même document. Par exemple, vous choisissez différentes polices du Workbench pour les titres et les sous-titres, et des polices internes de votre imprimante pour le corps de votre texte. Celle-ci effectuera son travail en deux passages (mode LQ d'abord, puis ensuite mode graphique).

Entre les deux passages, la feuille est désormais éjectée (si vous avez adopté l'option "feuilles à feuilles"), prête à être réintroduite pour l'impression graphique: cette solution est préférable à un repositionnement de la tête d'impression en début de feuille, comme le faisait la version précédente de Wordworth, et qui occasionnait souvent un froissement du papier.

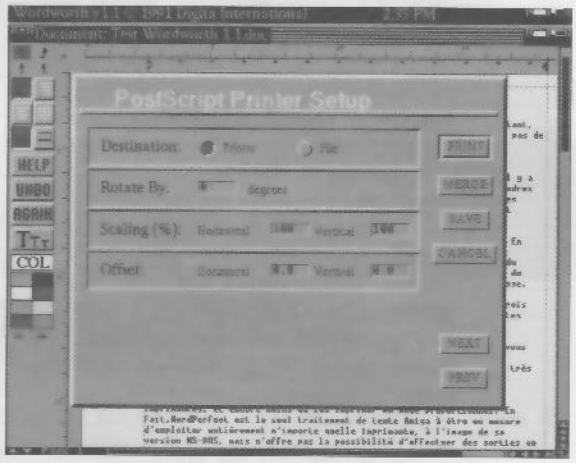
N'aurait-il cependant pas été possible de réaliser cette impression mixte en une seule fois, comme le fait *KindWords 2.0* en mêlant ses fontes graphiques (Symboles) aux fontes propres à l'imprimante pour pouvoir obtenir des caractères particuliers

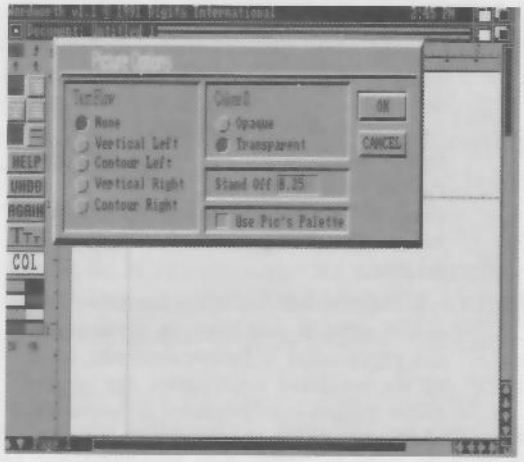


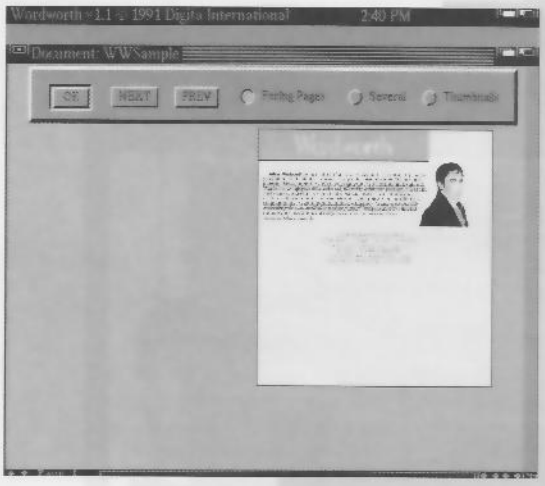
(signes mathématiques ou tracés de cadre) avec une police courrier?

Le Postscript

Les utilisateurs d'imprimantes laser PostScript seront également comblés, puisque Wordworth gère désormais le PostScript, ce langage de description de page créé par Adobe. Le logiciel vous propose 12 fontes PostScript: outre les incontournables *Times, Helvetica* et *Courier*, vous disposez des polices *Zapf Chancery*, Avant Garde, New Century, Bookman, *Palatino, Helvetica Narrow, New Century Schoolbook, Zapf Dingsbat* et *Symbol*, en différentes tailles comme il se doit. Le choix est plus important que celui d'*Excellence*!. Une petite restriction: l'installation du driver et des polices PostScript ne tient pas sur la disquette programme et nécessite donc un disque dur. Pour respecter au maximum le wysiwyg et obtenir les meilleurs résultats, il est vivement recommandé de régler dans le requester "Preferences" (menu "Wordworth") la résolution écran à 72 dpi (dots per inch, c'est-à-dire points par pouce), au lieu de 80. Ce conseil est également valable pour une utilisation en mode "courrier". La réalisation d'une sortie PostScript est ici plus pratique qu'avec Excellence!, puisque vous voyez la page dans toute sa largeur dans le cas d'un format A4, au lieu de n'en voir que les deux tiers avec Excellence! .







Nouvelles fonctions

Une fonction de prévisualisation a été créée dans le menu *"Project"*. Elle permet de visualiser l'ensemble de votre page, sous trois formats différents et signale les marges, les en-têtes et les bas de page. L'apparition à l'écran d'une feuille A4 est assez rapide, en tout cas plus rapide qu'avec *Excellence!* si vous utilisez plusieurs fontes.

De nouveaux raccourcis-claviers ont été ajoutés: ils utilisent les touches de fonction de votre clavier (leur existence est souvent oubliée par les programmeurs). Ainsi, la touche F5 permet d'obtenir une sortie sur imprimante, F4 de sauvegarder votre travail... Ces nouveaux raccourcis ne remplacent pas les raccourcis traditionnels, comme *"touche Amiga + S"* pour sauvegarder, mais sont néanmoins plus confortables dans leur utilisation puisqu'ils ne requièrent pas de gymnastique avec les doigts de vos deux mains.

Le multitâche a été grandement optimisé et est présent entre documents. Vous pouvez par exemple imprimer un premier document tout en travaillant sur un second sans recharger le programme (essayez donc d'éditer plusieurs documents en multitâche avec Excellence!). Le travail à l'écran s'en trouve malheureusement légèrement ralenti. Les éditeurs ont tenté de remédier à cet inconvénient en incluant une commande *"Quick screen"* dans le menu *"Wordworth"*: les fontes standards Amiga ne sont pas affectées. Seul l'affichage des polices internes de votre imprimante et des polices *PostScript* est accéléré.

Toujours dans le chapitre des nouveautés, il faut noter la numérotation automatique des pages selon le format demandé, ainsi qu'une meilleure visualisation des tabulations: lorsque vous déplacez un taquet de tabulation, un filet vertical apparait dans votre document et se déplace également, vous permettant de mieux visualiser où positionner votre tabulation.

Toutes les caractéristiques originales des versions précédentes ont bien sûr été conservées: l'aide contextuelle en ligne qui apparait par simple pression sur la touche *"Help"* (cela semble logique, et pourtant...), la reconnaissance de plusieurs formats de fichier, le synthétiseur vocal, la sauvegarde automatique programmable, la lecture de toutes les fontes standard Amiga, l'interface graphique soignée...

Un moins

Il n'est plus possible maintenant de franciser soi-même le logiciel, puisque les menus, les requesters et les messages d'aide ne sont plus, contrairement à la version précédente, sous forme de fichiers ASCII.

Il faudra donc attendre qu'un distributeur décide de prendre en charge la distribution de ce logiciel et de le traduire dans notre langue; il serait dommage de se priver d'un tel traitement de texte offrant des capacités uniques.

On aurait aimé trouver la présence du multicolonnage, mais les améliorations apportées au programme sont tellement importantes qu'on est prêt à patienter jusqu'à la prochaine version.

Le logiciel est toujours aussi gourmand en mémoire graphique, et pour les possesseurs d'Amigas 500 "moins", il convient de ne pas utiliser un écran haute-résolution avec plus de 8 couleurs. Pour les amateurs de programmes de productivité, il est souhaitable, pour ne pas dire indispensable, de passer au plus tôt au système 2.0, car les nouveaux produits tiendront de plus en plus compte des nouvelles possibilités d'Agnus (2 Mo de mémoire chip) et ne s'en priveront pas: après tout, ce n'est que justice si nous voulons de splendides interfaces graphiques qui ne nuisent pas à la convivialité.

Conclusion

Nous vous l'avions bien dit, il y a quelques mois, que *Wordworth* était un traitement de texte de grande qualité, ergonomique et séduisant qui possédait un fort potentiel. Les innovations de cette nouvelle version sont nombreuses et conséquentes. L'adoption du *PostScript* autorise ce traitement de texte à jouer dans la cour des grands et à chatouiller les utilisateurs professionnels: du reste, à moins que le multicolonnage ne soit un facteur important, les propriétaires d'imprimantes dotées du langage *d'Adobe* ont intérêt à oublier *Excellence!* qui n'offre que quatre polices *PostScript*, au lieu de douze pour Wordworth. Les autres ne sont pas à plaindre pour autant, puisque *Wordworth* gère désormais pratiquement toutes les imprimantes en utilisant leurs propres polices internes, même en mode proportionnel, ce qui mérite une nouvelle fois d'être souligné. Aucun autre traitement de texte ne le fait, à part *WordPerfect*, nettement moins souple et plus austère qui ne dispose pas de mode graphique. On ne peut que féliciter l'équipe de Digita International pour cette performance et pour avoir pris en considération les remarques des premiers utilisateurs. Certains éditeurs devraient en faire autant...

On souhaite pour la prochaine version l'intégration du multicolonnage, mais aussi une fonction d'encadrement automatique, inexistante hélas sur la plupart des traitements de texte Amiga, et pourquoi pas une impression graphique améliorée ainsi qu'une fonction de création automatique de tableaux ou la disposition d'outils de dessin vectoriel (lignes droites et cercles). Plus puissant et plus convivial *qu'Excellence!*, mais malheureusement en anglais (provisoirement, nous l'espérons), *Wordworth* est un concurrent sérieux au titre du meilleur traitement de texte pour l'Amiga. Il faut cependant attendre la sortie de *Pro-Write 3.2* pour donner un verdict final.

Dominique Bonin

WordPerfect sort une version Windows (interface graphique plus souple et très gourmande pour PC) de son traitement de texte. Tout en conservant la puissance et la rapidité de sa version MS-DOS, WordPerfect pour Windows intègre une présentation très conviviale, dotée d'une barre d'outils (icônes) permettant l'accès aux principales fonctions. Quel est donc l'intérêt pour nous, Amigaïstes? Enorme, puisque WordPerfect USA a finalement décidé de ne pas abandonner, comme précédemment, la version Amiga (4.1) et pourquoi pas de travailler sur une version 5. Cette version pourrait intégrer, à l'image de WordPerfect pour Windows, une interface plus conviviale ainsi qu/'un mode graphique performant, tout en bénéficiant de la rapidité et de la puissance de l'ancienne version. La montée en puissance de l'Amiga actuellement pourrait peut-être inciter les éditeurs à sortir une nouvelle version et qui sait, vu la croissance du parc francophone, à reconsidérer sérieusement l'opportunité d'une version française.

ED: Dernière minute, WORDPERFECT aurait décidé de ne pas porter une version 5 sur Amiga.

Wordworth est édité par
DIGITA INTERNATIONAL LTD
Black Horse House
Exmouth, Devon
EX8 1JL ENGLAND
Tél. : 19.44. 0395.270273
Fax. : 19.44. 0395.268893
Prix: £ 129.99

VOTRE SPECIALISTE Amiga

VOUS ETES UN VRAI SPECIALISTE DE L'AMIGA !
FAITES LE SAVOIR AUTOUR DE VOUS, AVEC UNE ANNONCE DANS CETTE NOUVELLE RUBRIQUE d'*AmigaNews*. 270F HT PAR MOIS
MINIMUM DE SIX PARUTIONS PAIEMENT A LA COMMANDE: 1620FHT
PRIX SPECIAL POUR 12 PARUTIONS: 2500F HT (ECONOMISEZ 740F)
VOUS RECEVREZ GRATUITEMENT *AmigaNews* PENDANT LA PERIODE DE VOTRE CONTRAT.
DERNIER DELAI DE RECEPTION POUR CETTE RUBRIQUE LE 15 DU MOIS.

MIDI-PYRENEES

31

VOLUMM s.a.r.l.

TOUT L'AMIGA , RIEN QUE L'AMIGA !
DEVELOPPEURS DU LOGICIEL
VOLUMM-4D
30 RUE PHARAON
31000 TOULOUSE
TEL : 61.53.36.09

31

INFONIX
AU SERVICE DE L'AMIGA
CENTRE DE MAINTENANCE COMMODORE
12 &14 RUE RECLUSANE
31300- TOULOUSE
TEL:61.59.17.76
FAX:62.21.14.67

PROVENCE COTE-D'AZUR

83

RMD

CINEMA VIDEO INFORMATIQUE

distributeur MAGNI

AMIGA 3000
VAR CENTER
Applications Professionnelles
Bornes interactives
Régie Broadcast
Infographie...
Rue de Madagascar
83150 BANDOL
Tel : 94 32 21 21
Fax : 94 32 50 30

SUISSE

Toute la gamme AMIGA
Vidéo - infographie
Distributeur pour la Suisse
Satellite et Télévision
av. de France 60-1004 Lausanne
Tél. 021/626 16 25

REGION PARISIENNE

91

MONTGERON
Centre Cial LA FORET
AMIGA 500 AMIGA 2000
Logiciels & Périphériques

PHOTO-FOC

69.40.51.69

NORD

62

SOFTONE COMPAGNIE

S1

SPECIALISTE AMIGA/AT
DISTRIBUTEUR DES ACTION REPLAY 3
429. rue de Lille
62400 BETHUNE
TEL: 21.68.99.99 FAX 21.68.99.98

NORMANDIE

76

3616 MCOM
Téléchargement AMIGA
Les meilleurs freewares sont sur MCOM.
Bon pour une disquette de téléchargement GRATUITE.
à renvoyer à :
Médiatel
25 Rue du vieuxpalais
76000 Rouen
tel: 35.71.98.84

RHONE-ALPES

69

GELAIN

REVENDEUR AGREE COMMODORE-AMIGA
TOUT POUR VOTRE AMIGA
500 - 2000 - 3000
DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE
22, avenue de Saxe - 69006 LYON
Tél. 78.52.77.62 - Métro Foch

69

CLEMENT INFORMATIQUE

Revendeur Agrée COMMODORE-AMIGA
Démonstration permanente
Vidéo sur AMIGA
2 Adresses:
• 46 rue Paul Bert
• 216 rue de Créqui
69003 LYON
TEL: 72.61.84.28

CENTRE

58

MICROLOFT
Tout Commodore
mais...
surtout l'AMIGA
23 Rue du Rempart
58000 Nevers
86.57.37.77

AmigaNews
33 r. Ste. LUCIE
31300 Toulouse
Tel:
61.42.65.75
Fax:
61.42.68.76

Ici votre encart publicitaire!

AmigaNews

AmigaNews

Digitalisation d'un sujet en mouvement avec DIGIVIEW 4.0

MONTAGE D'UN MODEM

Troisième partie

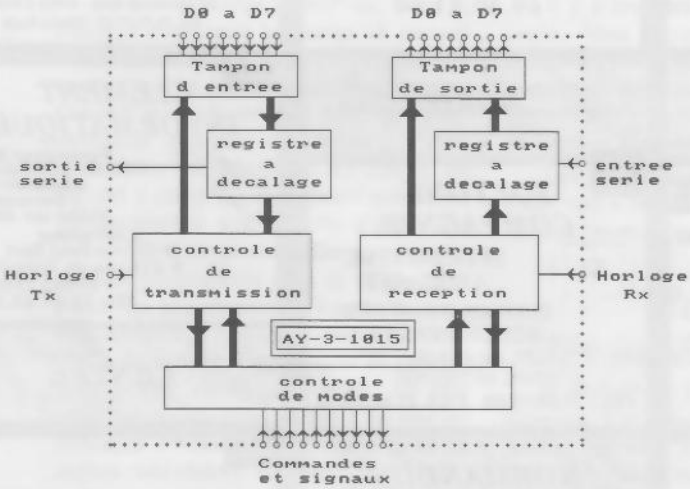
Transformations temporelles:
(Ou comment tricher avec les données séries, ou parallèles);
Notre série sur le MODEM continue avec l'UART...? C'est la partie du montage qui symétrise les données de 75 Bauds > 1200 Bauds ou l'inverse au besoin!

Vous avez trois figures qui représentent:

1 - le circuit intégré tel qu'il est présenté sur les documents des constructeurs;

2 - la façon dont on va s'en servir;

3 - les principaux signaux en fonctionnement.



On commence par le plus rébarbatif: savoir à qui l'on a affaire. Au circuit AY-3-1015. Pourquoi ce circuit plutôt qu'un autre plus récent? Il est très largement employé par l'industrie et on le trouve dans presque toutes les bonnes épiceries! C'est ce qui a motivé son choix plutôt qu'un autre.

L'UART

Un UART est un circuit qui permet de transformer les données séries en données parallèles et inversement, ce qui permet quand, les commandes externes sont prévues pour cela, de transformer également les vitesses de transmissions série > série?

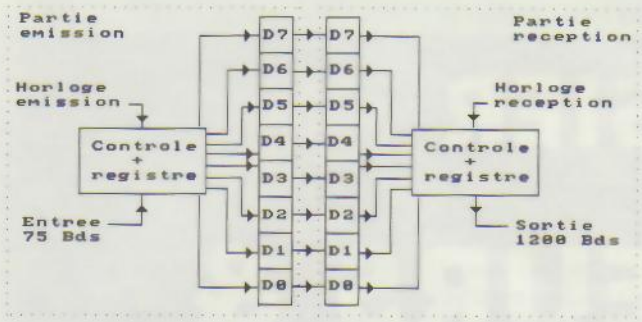
Comment? J'y viens (mon horloge interne, n'a pas d'UART avec mes doigts! Bien que?) On envoie à l'entrée de l'UART des données séries (voir figure 3), avec une horloge appropriée a leur vitesse. On récupère une sortie parallèles sur 8 bytes, que l'on introduit dans le tampon d'entrée parallèle qui le transmet au registre à décalage géré par une horloge différente, et on obtient une sortie série à une vitesse différente de celle d'entrée, sans avoir modifié les données. Le AY-3-1015 comprend, comme expliqué plus haut, trois sections avec des fonctions différentes:

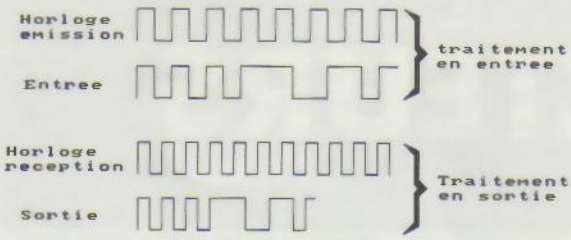
- Une partie (émission), qui transforme les données série en données // (parallèles);
- Une partie (réception), qui fait l'inverse de la première;
- Une partie de contrôle et d'indicateurs, qui permet de gérer la totalité des deux autres parties ensemble ou séparément.

Les deux parties émission et réception fonctionnant de la même manière mais en inverse, on ne va s'intéresser qu'à l'une des deux: l'émission.

L'AY-3-1015 Brochage et signaux

Broche 01 - Alimentation positive + 5V;
Broche 02 - Non connecté;
Broche 03 - Alimentation de référence 0V,(masse);
Broche 04 - /RDE:Validation des données reçues;
Broche 05 - bit 7 de sortie //;
Broche 06 - bit 6 de sortie //;
Broche 07 - bit 5 de sortie //;
Broche 08 - bit 4 de sortie //;
Broche 09 - bit 3 de sortie //;
Broche 10 - bit 2 de sortie //;
Broche 11 - bit 1 de sortie //;
Broche 12 - bit 0 de sortie //;
Broche 13 - PE:erreur de parité;
Broche 14 - FE:erreur de bit d'arrêt;
Broche 15 - OR:débordement,(deux bits quasi-simultanés);
Broche 16 - /SWE:validation du mot d'état;
Broche 17 - RCP:horloge de réception des données;
Broche 18 - /RDAV:ligne de remise a zéro;
Broche 19 - DAV:données disponibles;
Broche 20 - SI:entrée série;
Broche 21 - XR:RAZ de tous les registres;
Broche 22 - TBMT:tampon de transmission vide;
Broche 23 - /DS:signal de prise de données;
Broche 24 - EOC:une donnée est complète,(fin de caractère);
Broche 25 - SO:sortie série;
Broche 26 - bit 0 d'entrée //;
Broche 27 - bit 1 d'entrée //;
Broche 28 - bit 2 d'entrée //;
Broche 29 - bit 3 d'entrée //;
Broche 30 - bit 4 d'entrée //;
Broche 31 - bit 5 d'entrée //;
Broche 32 - bit 6 d'entrée //;
Broche 33 - bit 7 d'entrée //;
Broche 34 - CS:bits de commande;
Broche 35 - NP:bit de parité ou pas;
Broche 36 - TSB:nombre de bits d'arrêt (1 ou 2);
Broche 37 - NB2:choix du nombre de bits par donnée (de 5 à 8);
Broche 38 - NB1:choix du nombre de bits par donnée (de 5 à 8);
Broche 39 - EPS:choix de la parité (paire ou impaire);
Broche 40 - TCP:entrée d'horloge.





Comment cela fonctionne t-il

Les données 7 ou 8 bits entrent dans le registre à décalage. Une fois plein, celui-ci les envoie dans le tampon de sortie. Pour cela, il se sert de l'horloge externe et des signaux de commande qui déterminent le format d'entrée des données. Voilà pour la partie émission des données, (je suis sûr que cela vous a déjà donné d'autres idées. On y reviendra une autre fois).

Côté réception de données on fait l'inverse à partir d'un mot 7 ou 8 bits en //, (là aussi encore une idée de plus, à suivre...), avec une autre horloge qui détermine la seconde vitesse.

Pourquoi une telle conversion

Cela est dû au mode *V23* qui travaille sur deux canaux:

- Le canal principal, (broches *TD* et *RD* sur le *7910*), qui est à 1200 Bds. Là pas de problèmes pour dialoguer avec *l'Amiga*;
- Et le canal de retour, (broches *BTD* et *BRD*, ainsi que *BCD* sur le *7910*), qui lui est à 75 Bds. C'est ce canal de retour qui a besoin d'être converti soit de 1200 Bds > 75 Bds en émission ou en réception sur ce canal.

Mais alors il va falloir deux circuits identiques? Non pas d'accord! On ne fait qu'une chose à la fois, même si c'est très rapide. Donc on va commuter suivant le besoin ce circuit de conversion d'un besoin à un autre. Pour cela on peut dire que le circuit se présente, vu du reste du montage, de la manière suivante: une entrée série, une sortie série, une horloge d'entrée, une horloge de sortie. Il va donc falloir commuter ces 4 points suivant un signal, ce signal sera délivré par la broche *BCD* du *7910* (détection du canal auxilliaire), qui détermine le besoin d'une réception à 75 Bds sur ce canal. Voila le schéma global du fonctionnement du convertisseur de vitesse de transmission.

Pour commuter ces signaux on va se servir de *4066*, circuit très répandu et bon marché. Comme les fréquences d'horloges de réception et d'émission doivent être 16 fois supérieures à la vitesse requise, on va partir de l'oscillateur à quartz du *7910*, et arriver aux fréquences voulues par division, à l'aide d'un circuit *4040*. Une porte inverseuse *4069*, servira tout simplement à générer la commande inverse pour les commandes des commutateurs des *4066*, qui ne doivent pas être dans le même état que les autres.

Pour adapter les signaux en tention entre la *RS 232* et le MODEM, on va se servir de circuits *1488* et *1489*, qui eux aussi, se trouvent à bon prix dans toutes les bonnes épiceries.

Les horloges: Pour obtenir les horloges nécessaires au bon fonctionnement du circuit symétriseur, on va partir de l'horloge interne du 7910, qui est déterminée par le quartz de 2,4576 Mhz. Comme les entrées d'horloges (RCP et TCP), doivent être 16 fois plus rapides que les vitesses d'échanges, on trouve:

- Pour 75 Bds 75*16 =1200 Hz > soit 2,4576 Mhz
  => 2 457600 Hz/2048=1200;
- Pour 1200 Bds 1200*16 =19200 Hz > soit 2,4576 Mhz
  => 2 457600 Hz/128=19200;

On reliera donc la broche *XTAL1* du *7910*, à la broche /clock du 4040,et on disposera de 19200 Hz sur la broche 4 (Q7), du *4040*, et 1200 Hz sur la broche 15 (Q11). Il ne restera plus qu'à commuter ces horloges soit sur SI ou SO de *l'UART*, suivant le besoin.

Pour les commutations on va considérer que L'Amiga a la priorité pour envoyer du 75 Bds sur le canal de retour. On va donc attendre que l'indicateur /BCD indique une réception sur le canal de retour, pour commuter l'UART en mode MODEM > Amiga.

On se servira de *4066* pour commuter tout cela, le *4066* comporte 4 interrupteurs commandes par des signaux logiques individuels. Il suffit de les prendre par 2 pour fabriquer des inverseurs en intercalant entre les deux commandes une inversion logique qui sera tout bêtement une porte *NON* d'un *4069* (voir figure ci-dessous).

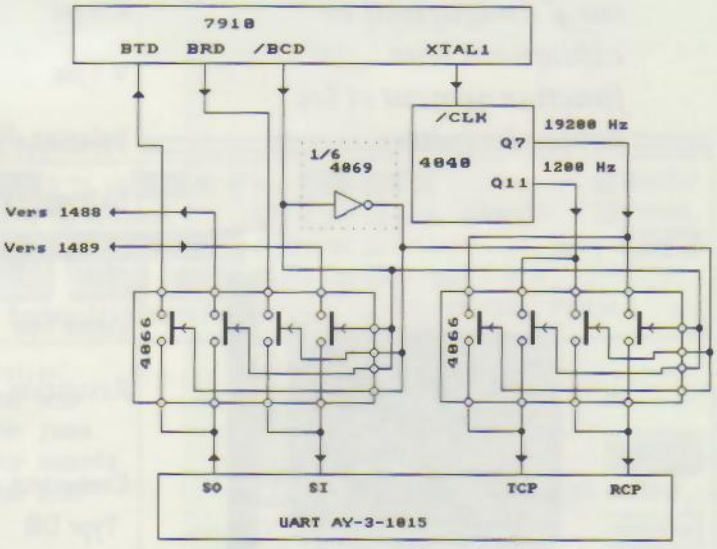
Le mois prochain, on va s'intéresser aux connections téléphoniques, *RS232*, et aussi décrochage automatique de ligne, et indicateurs divers de fonctionnement.

Voilà pour ce qui est de cette partie du MODEM. Si vous avez des questions précises, ou des demandes autres, contactez moi sur: 3615 AMITIE24*DPH. Vous trouverez ma Boite à Lettres, si je ne suis pas en Dialogue direct, et aussi des rubriques diverses sur le DPH, et l'Amiga. Vous trouverez aussi quelques adresses sélectionnées et éprouvées, donc sans surprise.

NB: Recherche expert avec Arexx et Bar & Pipes, pour échanges d'idées aboutissant à la création d'une interface Slamper/MIDI 16 bits qualité CD?

MANGO

Mango sapin roi des forêts...
Amigalement vôtre.

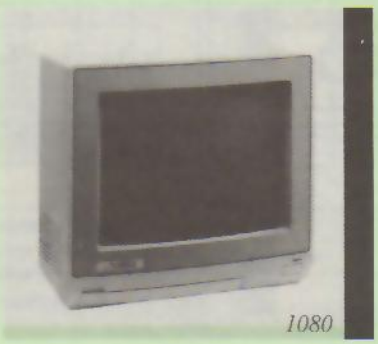


DOSSIER

MONITEURS & CONNECTEURS

Avec l'arrivée des nouvelles machines chez Commodore Amiga, de nouveaux types d'écrans sont désormais accessibles, et même indispensables pour certaines applications. Le nouveau Chip Set (jeux de circuits) permet l'emploi de moniteurs plus stables, Multisynchro et VGA.

Nous allons voir pourquoi et comment employer ces moniteurs sur l'Amiga, tout en expliquant leur fonctionnement et les câbles à réaliser.



1080

Les moniteurs

Avant de se lancer dans la bataille, faisons le point des moniteurs pour Amiga depuis son lancement.

• **1081**: Avec la sortie de l'Amiga 1000, le moniteur utilisé en Europe était le 1081 qui offrait un tube noir et une qualité d'image qui n'a pas été égalée depuis chez Commodore.

• **1081** "nouveau modèle": Ensuite le 2000 s'est vu attribuer un 1081 nouveau modèle muni d'un nouveau tube de moindre qualité (moins coûteux évidemment), mais conservant les possibilités de connections multiples du premier: entrée Péritel RGB Analogique, entrée DIN RGB TTL et entrée vidéo Composite au normes PAL.

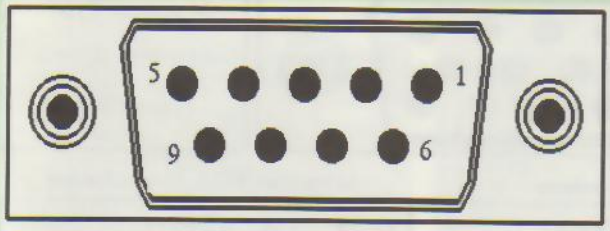
• **1084**: Vint ensuite le modèle 1084 avec le même type de tube que le 1081 "nouveau modèle" et l'entrée RGB TTL en moins.

• **2080**: En Mai 1988 un moniteur de type moyenne rémanence fit son apparition, le 2080. Cet écran était capable, grâce à la persistance du balayage (rémanence), d'atténuer le phénomène de tremblement de l'image entrelacée. L'inconvénient était une trainée persistante sur l'écran lors du déplacement d'un objet.

• **1084S** et **1083S**: Le 2080 ne dura pas longtemps et fut suivi par les nouveaux 1084S et 1083S (S=Stéreo) qui eux, se

	Moniteur VGA	Moniteur MultiSync	1081 1084 1083 2080
Entrée Vidéo	Analog	Analog, TTL	Analog
H-Sync	TTL	Analog, TTL	Analog, TTL
V-Sync	TTL	Analog, TTL	Analog, TTL
Balayage -H	31.468 Khz	15.5 à 38.5KHz	15.5 Khz
Balayage -V	50 à 70 Hz	45 à 80 Hz	50 à 60 Hz
Taille Pixel 14"	0.31 mm	0.31 ou 0.28 mm	0.41 mm
Entrée Son	NON	NON	OUI
Résolution	800 x 480 Stable	800 x 600 Stable	800 x 600 Entrelacé
Connecteur Type DB	15 Broches	9 Broches	23 Broches

Sauf le moniteur Multisyncro Commodore A 1960 qui est en 15 broches.



Moniteur Type
MULTISYNCHRO
Prise DB 9 F

Pin	Analogique			TTL / 4BITS DIGITAL		
	Séparé	Composé	SyncVert	64 Coul	16 Coul	8 Coul
1	Rouge	Rouge	Rouge	Terre	Terre	Terre
2	Vert	Vert	Vert+Sync	Rouge sec	Terre	Terre
3	Bleu	Bleu	Bleu	Rouge	Rouge	Rouge
4	H-Sync	H/V-Sync	-------	Vert	Vert	Vert
5	V-Sync	Low Mode	-------	Bleu	Bleu	Bleu
6	Terre	Terre	Terre	Vert sec	Intensité	---------
7	Terre	Terre	Terre	Bleu sec	---------	---------
8	Terre	Terre	Terre	H-Sync	H-Sync	H-Sync
9	Terre	Terre	Terre	V-Sync	V-Sync	V-Sync

sont révélés encore plus dépouillés que le 1084. Pour certains d'entre eux, seule l'entrée RGB Analogique (Péritel ou Din) est conservée. Pour d'autres, on trouve aussi une entrée vidéo Composite Pal. La qualité d'affichage est suffisante, sans plus.

La caractéristique commune de tous ces moniteurs est de travailler à la même fréquence de balayage (15.5 KHz), c'est à dire aux normes Composite, soit l'équivalent de la sortie vidéo de votre magnétoscope de salon. L'avantage réside en la compatibilité avec ce genre de maté riel. L'inconvénient provient du phénomène d'entrelaçage lors de l'affichage de la haute résolution. Phénomène inacceptable pour la PAO ou le dessin ou toute manipulation précise utilisant la mode haute résolution entrelacée.

Et comment faisait la concurrence?

Sur compatibles les premiers modes d'affichage CGA et EGA utilisaient des moniteurs de type 15.5KHz (1084) et pour certaines applications entrelaçaient le signal (EGA). Rapidement, les moniteurs plus stables adaptés aux nouvelles fréquences des cartes de type EGA, Hercule et maintenant VGA ont fait leur apparition. De plus avec le foisonnement de résolutions et de cartes dans l'environnement des compatibles, il est devenu plus logique de proposer un moniteur supportant tous ces différents balayages, donc de résolution, proposés par les adaptateurs graphiques: le moniteur MultiSync. Le nom provient de la capacité de Multi-Synchronisation, le moniteur s'adaptant aux différents signaux d'entrée. Bien évidemment l'Amiga a su se modifier au multisync pour bénéficier au maximum de ses performances. Cela est désormais le cas sur les A500 plus et les A3000, sans oublier tous les A2000 munis d'une carte "désentrelaceur". Et sans oublier, aussi, que un 2000 ou 500 équipé de la ROM 2.0 et le nouveau Denise seront capables, eux aussi, d'afficher le mode haute résolution non-entrelacé qui s'appèle "Productivity".

Commodore commercialise ses propres moniteurs multiSync et VGA sous la dénomination 1950 et 1960.

Quelle différence existe t-il entre un moniteur VGA et MultiSync ?

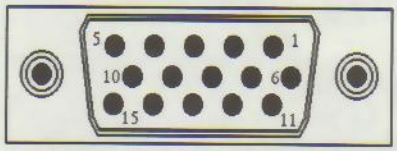
On nous l'a souvent demandé. La réponse est en fait assez logique: Un moniteur VGA ne supportera qu'un seul type de balayage de type fourni par des adaptateurs VGA sur PC, c'est à dire un balayage horizontal fixé à 31.468KHz, un balayage vertical variant de 50 à 70 Hz et une synchronisation TTL. Un moniteur multisync, lui, proposera la possibilité de s'adapter au signal reçu et donc d'accepter des signaux ayant un balayage horizontal compris entre 15.5KHz et 38.5KHz (certains 70Khz) et un balayage vertical compris entre 45.5Hz et 80Hz, le tout avec une synchronisation TTL ou analogique (voir tableau). Pour résumer, le VGA n'acceptera qu'un seul type de signal et le multisync pratiquement tout.

Faut-il choisir un Multisync ou un VGA?

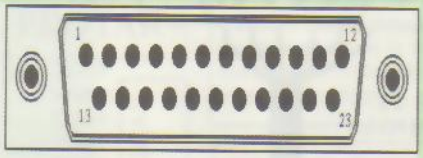
C'est selon l'emploi que l'on compte faire du moniteur. Un écran de type VGA couleur sera entre 1500F et 2000F moins cher qu'un multisync couleur. Cependant sur un A500 Plus par exemple, il ne visualisera que le mode Productivity (640 x 480) et décrochera sur tout autre signal. Ceci obligera à posséder un autre moniteur de type 1084 pour visualiser les modes Amiga standards, donc deux écrans. Un moniteur multisync remplacera aussi le 1084, et un seul moniteur sera suffisant pour tous les modes Amiga standards et le mode Productivity.

Sur Amiga 3000 c'est différent. La sortie DB 15 broches permet de visualiser tous les modes Amiga sur un moniteur de type VGA et ne nécessite donc pas l'achat obligatoire d'un MultiSync.

Sorties Vidéo des Différents modèles d'AMIGA



1-	Sortie Vidéo Rouge	Sortie AMIGA 3000
2-	Sortie Vidéo Verte	
3-	Sortie Vidéo Bleue	
4-	Identificateur du Moniteur Bit2	
5-	Terre Circuit	
6-	Terre signal Rouge	
7-	Terre signal Vert	
8-	Terre signal Bleu	
9-	Non Connectée	
10-	Terre signal Synchro	
11-	Identificateur du Moniteur Bit0	
12-	Identificateur du Moniteur Bit1	
13-	Sortie Synchro Horizontale	
14-	Sortie Synchro Verticale	
15-	Non Connectée	



Sortie Video Amiga 1000 - 500 - 3000 Prise DB 23 M

1 -	Entrée Signal Horloge Externe	13	Retour signal broche 2
2 -	Validation Horloge Externe	14	Signal du BackGround
3 -	Sortie Rouge Analogique	15	Sortie Horloge 3.58MHz
4 -	Sortie Vert Analogique	16	Terre
5 -	Sortie Bleu Analogique	17	Terre
6 -	Sortie Intensité Numérique	18	Terre
7 -	Sortie Bleu Numérique	19	Terre
8 -	Sortie Vert Numérique	20	Terre
9 -	Sortie Rouge Numérique	21	-5 Volts 50 mA
10	Sortie Synchro Composite	22	+12 Volts 100 mA
11	Sortie Synchro Horizontale	23	+5 Volts 100 mA
12	Sortie Synchro Verticale		

Sur Amiga 3000 La broche 21 est: -12 Volts 50 mA

1-	Non Connectée
2-	Terre
3-	Sortie Son Gauche
4-	Sortie Vidéo Composite PAL
5-	Terre
6-	Non Connectée
7-	Sortie +12 Volts 250 mA
8-	Sortie Son Droite

Sortie Vidéo AMIGA 1000 Prise DIN F

Couleur JAUNE

Sortie Composite signal 1.5 KHz
Sortie type RCA Cinch F

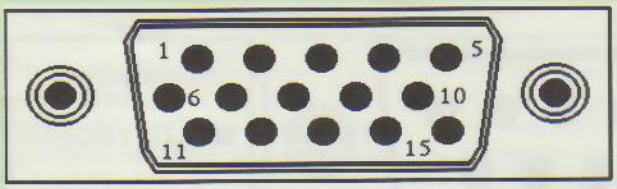
Monochrome sur AMIGA 500 et 2000
Couleur sur AMIGA 1000 Normes PAL
N'existe pas sur AMIGA 3000

Le problème est maintenant de connecter ces moniteurs sur notre Amiga. Ici nous allons essayer de prévoir et résoudre d'eventuels problèmes de connectique vidéo.

Les connecteurs

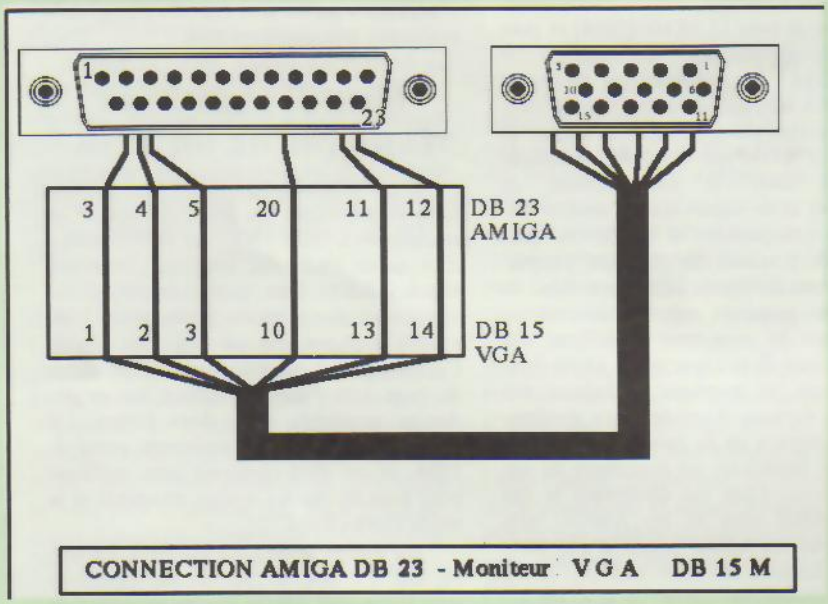
Côté Amiga, les connecteurs vidéo sont de plusieus sortes.

- Sur l'Amiga 1000, il existe trois connecteurs vidéo: la sortie RGB en 23 borches standard de tous les Amiga, une sortie composite couleur PAL en RCA Cinch et une prise DIN 8 broches en composite PAL.
- Sur les Amiga 500 et 2000 la sortie 23 broches est conservée telle qu'elle, tandis que la sortie composite Cinch devient composite monochrome seulement. La sortie Din est supprimée.
- Sur l'Amiga 3000, la prise 23 broches est aussi la même avec cependant une modification sur la broche N°21: Sur 500,1000 et 2000, la N°21 propose une sortie en -5 Volts en 50 mA; sur le 3000 elle devient une sortie en -12 Volts en 50 mA.

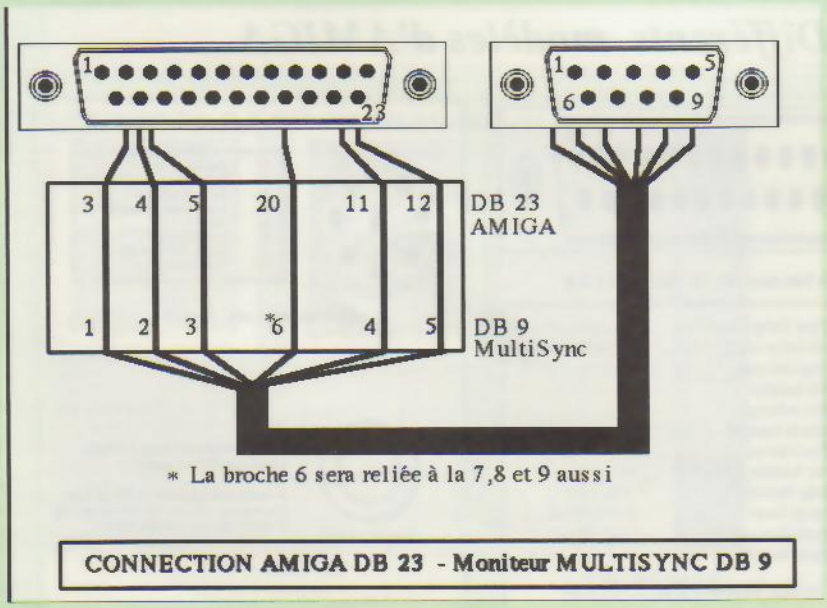


Moniteur Type
V.G.A
Prise DB 15 M

	Moniteur VGA Couleur	Moniteur VGA Monochrome
1-	Entrée Vidéo Rouge	Non Connectée
2-	Entrée Vidéo Verte	Entrée Vidéo
3-	Entrée Vidéo Bleue	Non Connectée
4-	Non Connectée	Non Connectée
5-	Terre Circuit	Self - Test
6-	Terre signal Rouge	Non Connectée
7-	Terre signal Vert	Retour Vidéo
8-	Terre signal Bleu	Non Connectée
9-	Non Connectée	Non Connectée
10-	Terre signal Synchro	Terre signal Synchro
11-	Identificateur Moniteur	Non Connectée
12-	Non Connectée	Terre signal Synchro
13-	Entrée Synchro Horizontale	Entrée Synchro Horizontale
14-	Entrée Synchro Verticale	Entrée Synchro Verticale
15-	Non Connectée	Non Connectée



CONNECTION AMIGA DB 23 - Moniteur VGA DB 15 M



* La broche 6 sera reliée à la 7,8 et 9 aussi

CONNECTION AMIGA DB 23 - Moniteur MULTISYNC DB 9

L'Amiga 3000 est le seul Amiga à posséder en standard un désentrelaceur sur sa carte mère. Ceci à pour effet de proposer une nouvelle sortie vidéo dite désentrelacée. Elle se matérialise par une prise de type VGA 15 broches proposant donc une fréquence de balayage horizontal aux alentours de 31 KHz.

La prise 23 broches commune à tous les Amiga présente divers types de signaux et possède en outre trois sorties d'alimentation directement en liaison avec l'alimentation générale de l'Amiga.

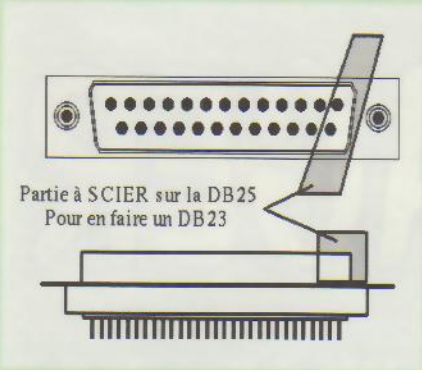
De plus, certaines de ses broches sont en liaison directe avec des circuits spécialisés de l'Amiga (par exemple Agnus pour l'entrée Genlock et Denise pour les signaux RVB). Alors attention lors des manipulations. Evitez de mal orienter ou de tâtonner lors de l'insertion du connecteur vidéo surtout avec le moniteur allumé. Toutes les manipulations doivent s'effectuer moniteur éteint et si possible l'Amiga aussi.

Les connections

Après ces recommandations d'usage, entrons dans le vif du sujet.

La première réalisation consistera à connecter un Amiga 1000, 2000 ou 500 sur un moniteur de type multisync. La sortie du 1000, 2000 ou du 500 normal se fait avec un signal de 15.5 KHz. La connection de ce signal sur un multisync n'empêchera donc pas l'image de trembler en mode entrelacé. Ceux possèdant un désentrelaceur dans leur 2000 ou 500 et un moniteur multisync pourront, avec ce câble, utiliser aussi leur moniteur sur la prise 23 broches.

Sur Amiga 500 plus et sur Amiga 3000, ce câble connecté sur un moniteur Multisync permettra de visualiser votre



Amiga dans les nouveaux modes stables et désentrelacés appelés PRODUCTIVITY et PRODUCTIVITY ENTRELACE.

Le mode Productivity permet d'afficher 640x480 pixels et le mode Productivity entrelacé 640x960 pixels en entrelaçant le signal sur le Multisync. En résumé si vous avez un 500 Plus et un Multisync, utilisez ce câble pour visualiser ce mode stable en 640x480 et 4 couleurs.

Ensuite les synchronisations Horizontale et Verticale donc les broches 11 et 12 de la DB23 sans oublier une masse que nous prendrons sur la broche 20 par exemple.

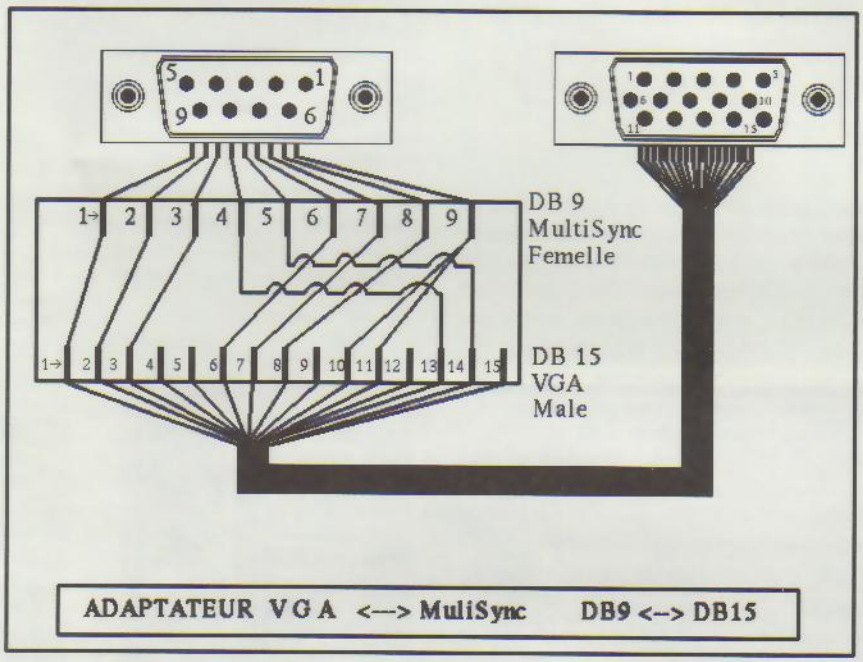
Voici pour le côté Amiga. Côté multisync, nous voyons sur notre plan que les broches 1,2,3 correspondent aux entrées Rouge, vert et bleu.

Soudons les 3,4,5 respectivement sur les 1,2,3 de la prise DB 9 du multisync.

Les 11 et 12 de la DB 23 sur les 4 et 5 de la DB 9. Pour plus de sécurité, relions les broches 6,7,8,9 de la DB 9 ensemble et soudons-y le fil venant de la broche 20 de la DB23 (côté AMIGA).

Si le câble possède un blindage, il suffit de le souder sur la partie métallique de la prise DB23 d'un côté et de la DB 9 de l'autre. N'oublions pas d'acheter les caches adéquats et remontons le tout.

C'est terminé. Comme vous voyez c'est simple. Le reste le sera aussi.



Câble pour multisync

Nous allons donc acheter une prise DB 23 broches femelle et une prise DB 9 broches mâle. Notons que les prises 23 broches sont difficilement disponibles.

Une solution possible est de trouver une 25 broches et de scier avec une scie à métaux les deux broches en trop (voir schéma). Cette manipulation réclame pas mal de doigté. Faites donc attention.

On achètera aussi du câble avec 6 brins et si possible un blindage. Pour réaliser ce montage il suffit de réfléchir pour déterminer les signaux dont nous avons besoin.

Le rouge, le vert et le bleu sont indispensables, donc les broches 3,4,5 de la DB23.

Câble pour VGA

La réalisation de ce câble pour un moniteur VGA, donc avec un connecteur DB 15 broches et une fréquence unique de 31.5 KHz ne doit pas non plus poser le moindre problème. Les connections 3,4,5 de la DB 23 seront reliées aux 1,2,3 de la DB 15. Les Syncho H et V soit le 11 et 12 DB 23 avec les broches 13 et 14 de la DB 15 et la 20 DB 23 avec la 10 DB 15.

Vous avez compris le mécanisme, la RVB + Synchro + Masse sont les informations à envoyer dans un moniteur quel qu'il soit. L'adaptation des fréquences est transmise par ces synchro Horizontale et/ou Verticale et elle est donc totalement indépendante du câble. Il existe cependant des câbles nécessitant l'emploi de certaines broches pour la reconnaissance du type de moniteur. Nous n'en parlerons pas car ce n'est pas le cas de l'Amiga pour le moment.

Adaptateur DB9<->DB15

Ce très utile adaptateur va rendre un maximum de services. Livré avec certains moniteurs multisync ou souvent vendu, il reste la liaison entre l'univers DB15 broches et DB9 broches, ou un moniteur multisync non-Commodore et votre A3000, par exemple. Ici aussi tout depend du câblage mais il ne faut pas se tromper, sinon bye-bye composant HY480 ou U478. Comme vous avez pu le remarquer la prise 31.5 KHz du 3000 est une DB 15 broches aux normes VGA. L'emploi d'un moniteur multisync avec une DB 9 broches nécessite donc un adaptateur ou un câble adéquat jamais livré avec le matériel. Si vous êtes dans ce cas, ce montage est fait pour vous. Pour que l'adaptateur fonctionne aussi bien en mode VGA TTL et Analogique, il faut pratiquement tout câbler sur les connecteurs. Nous allons utiliser une DB 9 broches femelle d'un côté et une DB 15 broches mâle de l'autre. Les broches 1,2,3,6,7,8 de la DB 9 seront connectées aux 1,2,3,6,7,8 de la DB 15. C'est simple et logique si l'on compare les signaux. La 4 et 5 de la DB 9 aux 13 et 14 de la DB 15 (synchro H & V). La broche 9 de la DB 9 sera, elle, connectée aux broches 10 et 11 de la DB 15.

Pourquoi une telle connectique?

Pour certains modes TTL une reconnaissance du moniteur ainsi que les synchro Verticales sont nécessaires, il faudra donc faire ainsi. Cet adaptateur fonctionne sur tout AMIGA 3000 ou désentrelaceur et toutes les cartes VGA compatibles PC.

Méfiance!

Vous savez maintenant réaliser un câble pour votre Amiga et le rendre compatible avec la plupart des moniteurs existants. D'autres combinaisons restent possibles et doivent tenir compte du moniteur utilisé. Il faut cependant se méfier des moniteurs présentant des connecteurs non standards. Avant de s'attaquer à la création d'un câble pour ce type de moniteur, ayez bien la documentation complète des signaux de celui-ci. De plus certains moniteurs de terminaux possèdent une prise vidéo en DB 9 et pourtant ne sont pas compatibles avec les signaux couramment utilisés sur les DB 9 broches en micro-informatique.

Tous les câbles décrits dans cet article ont été testés sur un moniteur multisync SAMSUNG CT4581 et un moniteur VGA de marque NCR. Le matériel Amiga: un A500 Plus, un 1000 et un 3000.

Eric Laffont

TOOLMANAGER

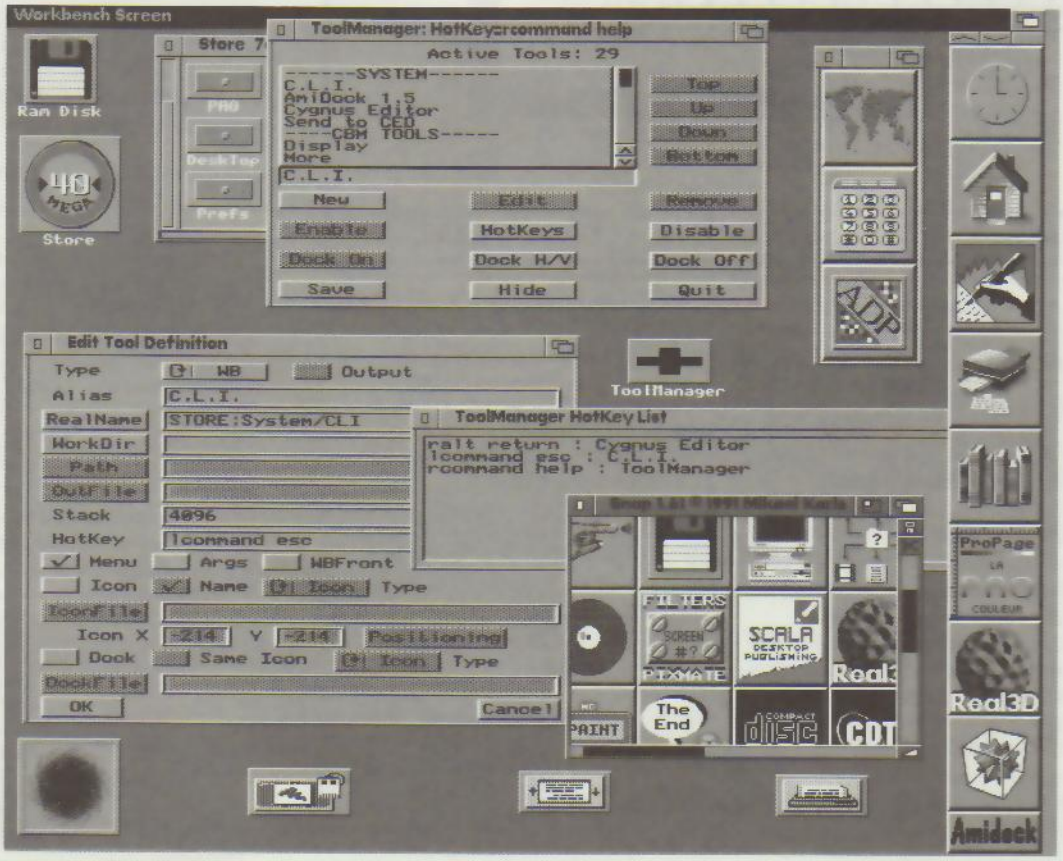
Un utilitaire indispensable pour le WorkBench 2.0

Son auteur Stefan Becker l'a placé en FreeWare (Fred Fish Disk 551). Avant d'avoir lu la doc de ToolManager, je ne pensais pas que je venais de me procurer l'utilitaire graphique le plus puissant et le plus utile sous WorkBench (2.0 minimun :-) pour exécuter ses programmes habituels, sans avoir à ouvrir en permanence des fenêtres partout dans l'écran, ce qui est devenu facile sous 2.0 grâce à l'option WINDOW/SHOW/ALL FILES (mais ce n'est pas la façon la plus évidente de trouver ce que l'on cherche). ToolManager s'adresse surtout aux possesseurs de disque dur, car il demande pour être efficace une bonne base installée en logiciels, en paths, et en assigns.

La barre d'icônes dans un cadre juste à côté de celle d'*AmiDock* est générée en option par *ToolManager*; elle est un peu plus puissante que celle d'AmiDock, mais moins belle, moins facile à paramètrer au début, et encore limitée à un maximum de 8 icônes verticales (on ne peut pas tout réussir!). En bas à droite, vous pouvez voir un groupement de 3 icônes familières; l'icône nommée ToolManager permet d'accéder au menu principal.

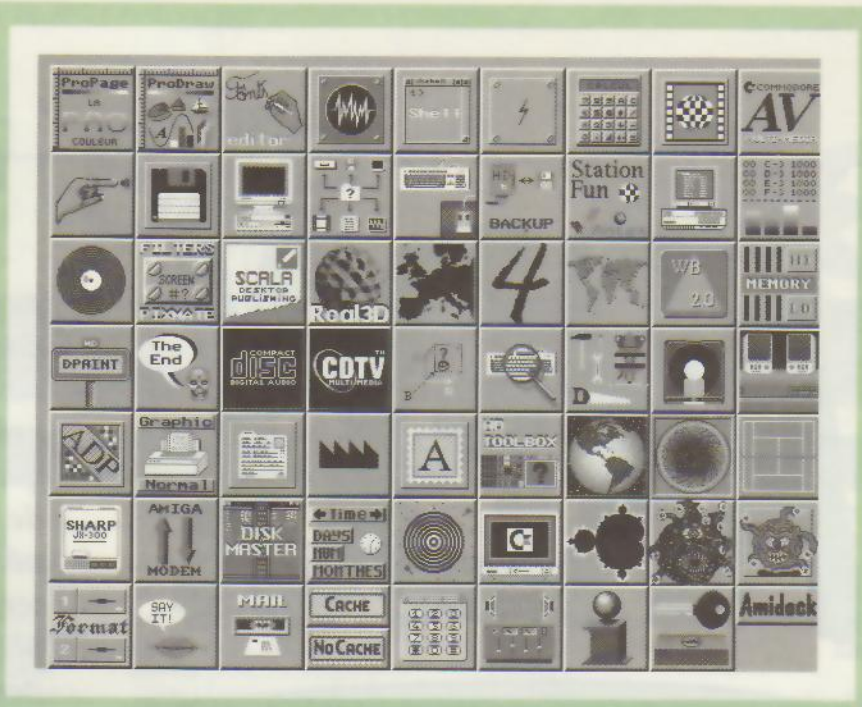
Les 3 icônes sont des programmes que j'ai icônifié afin de rendre leur utilisation plus rapide. Vous allez tout comprendre par la suite... ToolManager met aussi à la disposition de l'utilisateur un menu supplémentaire (Tools) lui permettant de lancer ses propres programmes comme Handy Icons sous 1.3 (mais sans bug ni conflit). Il permet enfin d'associer un raccourci clavier à un programme souvent utilisé comme le CLI ou votre éditeur de texte préféré (pour moi c'est Cygnus ED),

- avec mille combinaisons possibles, ce qui permet de ne pas entrer en conflit
- avec des outils se réservant déjà des "Hot Keys".



Description de l'outil

Pour rajouter un programme dans ToolManager, vous pouvez l'éditer en utilisant la fenêtre de configuration et en précisant à chaque fois son chemin, son nom, ses attributs, sa nature (WB ou CLI). S'il apparaît dans le MENU, sous forme icônifiée, dans la barre Dock, ou s'il possède un racourci pour l'appeler à partir du clavier. La seconde solution, qui est la plus rapide, permet de prendre l'icône du programme directement dans sa fenêtre et de la lâcher sur la fenêtre de ToolManager ou sur l'icône du même nom, pour l'ajouter à la liste des programmes déjà recensés. Le choix de l'ordre des programmes dans le Dock et le MENU est laissé à l'utilisateur qui peut voir la liste et agir dessus dans la fenêtre principale de ToolManager (Hot Key = Amiga HELP). La procédure de sauvegarde de l'emplacement des icônes est originale, mais on s'y habitue rapidement.



La barre DOCK

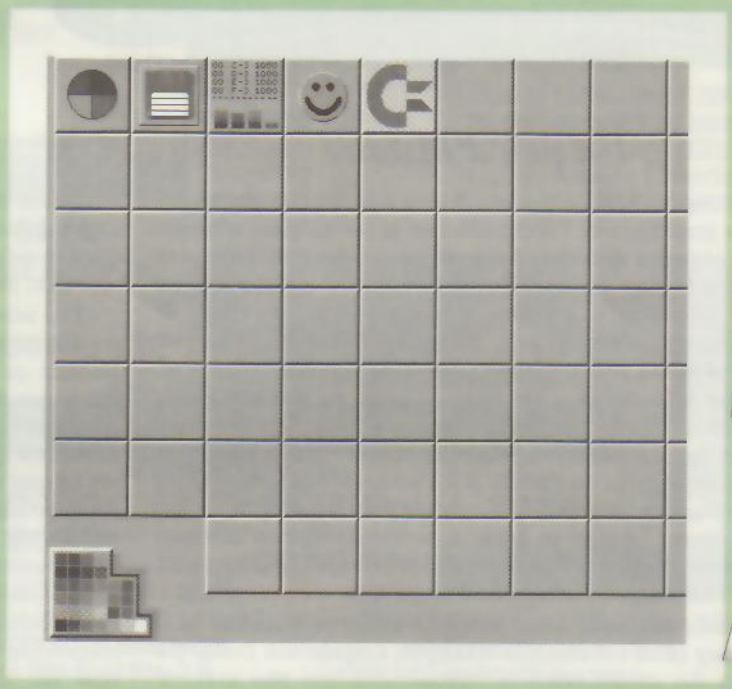
Elle vous permettra de lancer des programmes en cliquant une fois sur l'icône équivalente de la barre (classique), mais a l'avantage, par rapport à AmiDock, de pouvoir:

- *premièrement*, exécuter les icônes "Project" comme par exemple une image sauvée par Deluxe Paint.
- *deuxièmement*, pouvoir lancer graphiquement une application pouvant accepter un argument, la fenêtre Dock étant une Application Window.

Je reviens sur ce dernier point avec un petit exemple: je prends un fichier-texte représenté ou non par une icône sous 2.0, et je le déplace sur l'icône Dock représentant mon éditeur de texte, ce qui aura pour conséquence d'ouvrir Cygnus ED avec mon texte déjà chargé à l'écran. Je ferai la même manipulation avec une image à voir, un son à entendre, une animation à jouer.

Il en sera de même avec mes programmes icônifiés qui formeront des Application Icons.

J'ai associé aux icônes bien connues du WorkBench 2.0 les excellents programmes MuchMore, Mostra, et une petite routine en C de ma composition destinée à imprimer intelligemment du listing en mode feuille-à-feuille. Le menu bénéficie aussi de ces derniers avantages, et prend moins de place à l'écran, bien que...(je n'ose pas montrer les colonnes de programmes que je peux lancer par le menu TOOLS car une fois déroulé, il occupe la moitié de l'écran S:-). Un programme nommé DeleteTool est livré avec ToolManager 1.5. Il est destiné à être icônifié sous la forme d'une poubelle afin de pouvoir effacer des fichiers en un coup de souris en déplaçant ce dernier dessus et en le lâchant comme si il devait tomber dedans... Il existe une option pour supprimer le message: "Warning you cannot get back what you delete" mais attention aux dégâts. Il efface même les tiroirs ou les disques (durs). J'ai vérifié...



Intérêt de ToolManager

- Il est très facile à installer, ("ToolManager.config" dans S: & "ToolManager" dans WBStartup).
- Il est intuitif, conviviale et complet (Dock, Menu, Icon, ShortCut) Il est 2.0
- Il vous permettra de nettoyer l'environnement du WorkBench 2.0 de toutes les: icônes mises en LEAVE OUT qui pouvaient encombrer votre écran;

FFP

Tout à droite, sur l'écran de la page 56, se trouve une barre d'icônes affichée grâce à l'utilitaire AmiDock v1.5, écrit par Gary Knight. La version 1.2.4 est disponible sur le Fred Fish Disk 518. Mais vous pouvez aussi obtenir la dernière version 1.5 (sans bugs) pour 50 $ en écrivant à:

Gary Knight, 3200 Patterson Place Dr #307, St.Louis, Mo. 63129 USA

Les icônes que j'ai dessinées pour AmiDock sont maintenant distribuées par le BUGSS, un organisme de Domaine Public dont voici les coordonnées:

BUGSS (Olivier Berger), 4, Place de l'Aube,33170 GRADIGNAN, FRANCE

BUGSS nous signale que:

La disquette contenant **AMIDOCK 1.4.3 SUPER DUPER 1.0 + VIRUS CHECKER 5.37** (tous avec leurs documentations francisées) est disponible (support et frais de port compris) contre 20FF en chèque à l'ordre du **BUGSS**. Et également que, vous pouvez vous procurer le catalogue des logiciels traduits en français et distribués par le **BUGSS**, en envoyant deux timbres à 2.50f à l'adresse du **BUGSS**.

TROISIEME PARTIE

Chose promise, chose due : ce mois-ci, nous entrons de plain-pied dans la symbiose Arexx-Amiga. Je vous ai présenté dans les deux précédents épisodes une approche quelque peu didactique d'Arexx afin de vous donner les bases nécessaires pour le langage. Le temps est venu d'examiner un peu plus en profondeur comment Arexx permet de piloter tous les aspects spécifiques à l'Amiga.

J'ai nommé : ***Intuition.***

Un peu d'histoire

A l'origine, Arexx n'était pas destiné à pouvoir utiliser les ressources graphiques de l'Amiga. Devant le succès quasi-immédiat que le langage a rencontré, des personnes se sont mobilisées pour étendre le langage afin d'élargir ses compétences. Ces travaux ont donné naissance à quelques extensions sous la forme de bibliothèques. L'une d'entre elles s'est rapidement imposée comme standard de fait : il s'agit de la rexxarplib.library.

Cette bibliothèque a été mise au point au Stanford Linear Accelerator Center par Willy Langeveld. Ce nom semblera familier aux utilisateurs de VLT, l'émulateur de terminaux bien connu, car Willy en est l'auteur et il s'est beaucoup appuyé sur sa rexxarplib pour en peaufiner l'interface Arexx. Le SLAC utilise intensivement l'Amiga en guise de terminaux alpha-numériques (émulation VT) et graphiques (émulation Tektronix) et c'est ce qui a donné naissance à VLT.

Initialement créée pour permettre à Arexx d'accéder à la arp.library (d'où son nom), la rexxarplib a rapidement évolué par la force des choses vers une fonctionnalité bien plus axée sur Intuition, qui est le nom générique regroupant tous les objets graphiques spécifiques à l'Amiga (fenêtres, écrans, gadgets, menus).

Et pourtant, un tel tour de force relevait initialement de la gageure car le pilotage d'Intuition passe inévitablement par les couches basses d'Exec (création de ports, envois et réception de messages, etc...). Mais c'était compter sans l'ingéniosité de Willy Langeveld. Je vais m'efforcer de vous faire comprendre la philosophie de sa solution dans les lignes qui suivent mais les débutants pourront sans regret sauter cette description et se contenter de recopier le code d'initialisation sans le comprendre.

AREXX et EXEC

Intuition utilise intensivement la structure des messages d'Exec pour communiquer avec les applications. Le principe est simple : une application ouvre une fenêtre et annonce à Exec quels sont les événements qui l'intéressent (click de souris, sélection d'un menu, insertion d'un disque, etc...). Ensuite, cette application se met à l'écoute de son message port. Quand un événement se passe dans la fenêtre, Intuition détermine si celui-ci intéresse l'application et si c'est le cas fait deux actions : il lui notifie avec un signal qu'un message arrive et envoie effectivement ce message vers son message port, après l'avoir rempli avec toutes les informations nécessaires (coordonnées de la souris, temps écoulé, etc...).

Quand un message arrive, l'application se réveille (car elle s'était endormie et n'occupait donc presque aucun temps CPU. C'est ce qu'on appelle de l'attente passive) et en fonction du message reçu, prend les décisions nécessaires.

Une telle façon de procéder est impossible en Arexx parce que les fonctions de manipulation de messages sont très primitives. L'astuce qu'utilise Willy Langeveld est en réalité très simple: il utilise une fonction de bibliothèque qui crée un 'host' chargé de gérer tout cet aspect bas niveau. Quand un message arrive, ce host transforme le message Intuition en un message Arexx et le fait suivre tel quel à l'application. Celle-ci peut alors utiliser la classique fonction 'getpkt' Arexx (de la rexxsupport.library) pour réceptionner et analyser le message (qui est donc devenu un paquet).

Un paquet Arexx comporte seize emplacement ('slots'). Le slot 0 contient l'identificateur de message et les quinze autres contiennent des arguments éventuels. On accède à ces différents slots par la fonction getarg. Pour plus de détails, consultez l'exemple en encadré.

Programmation de la REXXARPLIB

Avant de pouvoir utiliser la rexxarplib, un minimum de pas d'initialisation doivent être exécutés. A la lumière de ce qui précède, vous pourrez très facilement en comprendre la signification. La première étape est naturellement d'avoir dans votre répertoire libs: le fichier rexxarplib.library. Si vous ne la possédez pas, il vous faudra vous procurer le logiciel VLT (dans le DP), Soit à partir d'une Fish, soit à l'adresse indiquée en fin de page.

```
1) ouverture des bibliothèques nécessaires
lib = addlib('rexxarplib.library',0,-30,0)
lib = addlib('rexxsupport.library',0,-30,0)
2) création de l'hôte qui s'occupe des basses besognes
address AREXX "'x = createhost(EventsPort,EventsNotiy)'"
```

Notez au passage la syntaxe particulière d'utilisation de la fonction createhost. Elle est due au fait que cette fonction ne rend

AREXX

```
/* fenetre.rexx */
/* Exemple d'utilisation de la rexxarplib.library */
/* Ouvre une fenetre et attend que l'utilisateur appuie sur une touche */
/* ou la ferme avec le gadget */

/* Cédric BEUST, pour AmigaNews */

  /* Avant tout, ouverture des bibliothèques nécessaires */
lib = addlib('rexxarplib.library',0,-30,0)
lib = addlib('rexxsupport.library',0,-30,0)

  /* Création de l'hôte chargé de gérer les messages d'Exec */
if ~showlist(P,EventsPort) then      /* peut-être le port existe-t-il déjà? */
do
  address AREXX  "'x=createhost(EventsPort,EventsNotify)'"
end
  /* Création de notre port de notification */
if ~showlist(P,EventsNotify) then  /* ... seulement s'il n'existe pas */
  call openport(EventsNotify)

  /* Prudence : on est dans un système multi-tâches et peut-être notre */
  /* port ne va-t-il pas apparaître tout de suite. On l'attend donc... */
do j=1 to 10 while ~showlist(P,EventsPort)
  call delay(10)
end

  /* Ouverture de notre fenêtre */
call openwindow(EventsPort,,        /* le port principal */
     50, 50, 400, 100,,             /* les coordonnées */
     "CLOSEWINDOW+RAWKEY",,
                                    /* les événements qui nous intéressent */
     "WINDOWCLOSE+WINDOWDRAG+WINDOWDEPTH",,
                                    /* les gadgets */
     "Exemple de fenêtre")          /* le titre */


  /* Cette fonction ésotérique permet de recuperer le code de la touche */
  /* J'en reparlerai dans le prochain article */
call ModifyHost(EventsPort, "RAWKEY", "%l%1%c")

  /* Boucle de scrutation */
do loop = 1
  pkt = getpkt(EventsNotify)        /* on attend un paquet */
  if pkt ~= '0000 0000'x then       /* en voilà un! */
  do
    p = getarg(pkt,0)               /* lecture de son nom (slot 0) */
    call reply(pkt)
    select                          /* et sélection... */
      when p == 'CLOSEWINDOW' then
                                    /* fermeture de la fenêtre */
      do
        leave loop
      end
      when p == 'RAWKEY' then  /* appui sur une touche */
      do
        say p getarg(pkt,1)         /* affichage du code de la touche */
        leave loop
      end
      otherwise                     /* ne devrait jamais se produire... */
      do
        say 'Evénement inattendu:' p
      end
    end
  end
  call waitpkt(EventsNotify)        /* attente du paquet suivant */
end

call closeport(EventsNotify)        /* Fin du programme, on ferme tout */
call closewindow(EventsPort)
```

pas la main et que si vous la lancez telle quelle dans votre programme, celui-ci va bloquer sur cette instruction. Il faut donc lancer cette commande en la détachant du processus courant. Une façon de faire est celle que j'ai employée (envoyer un message à l'hôte Arexx) mais il est également possible d'utilise runwsh et rx.

Le premier argument est le port principal. C'est lui qu'il faudra passer en argument lors de la création des divers objets graphiques. Le deuxième est le port IDCMP sur lequel nous allons attendre nos paquets et agir en conséquence.

3) ouvrir le port IDCMP

call openport(EventsNotiy)

4) créer les objets graphiques désirés

5) scruter notre port de notification et agir en conséquence

L'EXEMPLE

Afin d'illustrer tout ce qui a été dit, je vous livre un exemple d'application rapide qui ouvre une fenêtre et attend que l'utilisateur la ferme en cliquant sur le gadget de fermeture ou appuie sur une touche. Dans un prochain article, je passerai en revue les diverses fonctions mises à notre disposition pour plier Intuition à tous nos désirs...

Et maintenant, ne perdez plus une minute pour ajouter à vos programmes Arexx une interface graphique digne de l'Amiga. La rexxarplib vous en offre la possibilité!

Cédric Beust

VLT et la rexxarplib.library sont disponibles sur la Fish 468 ou directement auprès de l'auteur :

Willy Langeveld Stanford Linear Accelerator Center

P.O. Box 4349

Stanford, CA 94309

CREER UNE APPLICATION EN BASIC
Amos 1.3 et GFA 3.50

Une instruction WorkBench est composée d'une commande et de plusieurs paramètres optionnels, même chose pour Amos et GFA . Cela sera le sujet de la troisième partie de cet article.

Nous continuerons cependant la suite de la grande saga sur le développement avant de nous intéresser à la programmation spécifique du A500 PLUS et du WB 2.0.

Je tiens à féliciter tous les participants du concours IRIS ayant eu lieu fin décembre à Nesles la Vallée au nord-ouest parisien.

Les démonstrations ont tourné durant 24 heures, pour un public évalué au nombre de 400 personnes. Avec des codages AMOS de qualité assembleur, des codages GFA et Devpac de qualité professionnelle: vraiment du beau travail. Un seul regret: les 60 à 80 francs demandés par les organisateurs . Peut-être y-at-il des frais que nous ne connaissons pas ?

L'analyse de la solution informatique dans l'entreprise comprend tout d'abord l'étude des modèles conceptuels: recherche (AmigaNews 41) puis ébauche (AmigaNews 42) du modèle conceptuel de données. Il y a ensuite la définition des procédures.

La définition des procédures

Le terme de procédure est pris ici au sens le plus général. Cela explique pourquoi cette étape est tout à fait inutile pour la création d'un jeu ou d'une démo. Ou plus exactement, cette définition sera induite par la possession même du jeu ou de la démonstration. Tandis qu'en entreprise votre travail deviendra dérisoire sans cette étape. (Super OctetoPhage, reviens ici. Ca sert aussi pour les jeux. Je plaisantais. Je ne vais tout de même pas détruire l'intérêt de ce chapitre dès l'introduction. Non mais !).

Notre Lotus Turbo du mois précédent nous a permis de définir les nouveaux principes de gestion. Il nous faut maintenant préciser comment les tâches informatiques vont s'articuler avec les tâches manuelles. Nous allons détailler les choix qui imposeront la mise au point des diverses procédures.

Les choix à effectuer

Ils se font selon deux critères intimement liés: ceux dûs à l'organisation et ceux dûs à la technique.

Les conséquences de l'organisation

Un jeu ou un logiciel moins ludique va se définir selon le public auquel il est destiné. On distingue :

- **le degré de centralisation**. En entreprise, la notion est assez évidente. Pour le jeu, on pourrait parler de la différence entre le 3615 et une disquette grand public.

- **le degré de spécialisation**. Le chef de rayon sera-t- il chargé de faire simultanément les commandes et la saisie des commandes? S'agit-il d'un jeu à une ou plusieurs personnes? Tout cela dépend à la fois de la qualification de l'utilisateur, de son degré d'autonomie et d'apprentissage, de la sécurité interne de chaque routine utilisée et bien sûr du progiciel retenu.

- **le degré de mécanisation**. C'est certainement ce qui demandera le maximum de réflexion. Est-il utile ou souhaitable de créer une procédure pour une action exceptionnelle ? Ne risque-t-on pas de figer l'évolution ou le développement de l'entreprise à laquelle on s'adresse. La Sécu avait fortement souffert de cette standardisation synonyme de déshumanisation dans les années 80.

La technique

Le dernier hors série de Science et Vie Micro Mac PC recensait plus de 1000 marques différentes dans ses deux seules catégories. Sur Amiga, le choix d'un professionnel devient plus raisonnable. Il reste ici à analyser l'éventuel type de réseau puis nous terminerons les choix techniques par l'étude des périphériques imposés : crayons optiques, code barres,...

Le mois prochain, la mise au point des procédures.

Codage spécifique A500 pplus

J'ai déjà parlé des nombreux tracas que nous a causé cette nouvelle race d'ordinateur. Pour résumer, je dirai que je n'ai pour l'instant pas découvert de véritables bugs (NDPPL : et pourtant je cherche). Par contre j'ai pu m'apercevoir que certaines fautes logicielles ne passent plus quelque soit le langage utilisé.

Petit avantage: AMOS utilise son propre système d'exploitation. Aussi, avec ce Basic, les erreurs n'apparaîtront le plus souvent qu'après la compilation car il est rare de lancer AMOS ou un programme source AMOS par un cliquetis direct sur son icône comme on le fait avec les autres langages.

Quelque soit le langage utilisé il faut garder à l'esprit que :

- Toute fenêtre ou écran préalablement ouvert doit être refermé

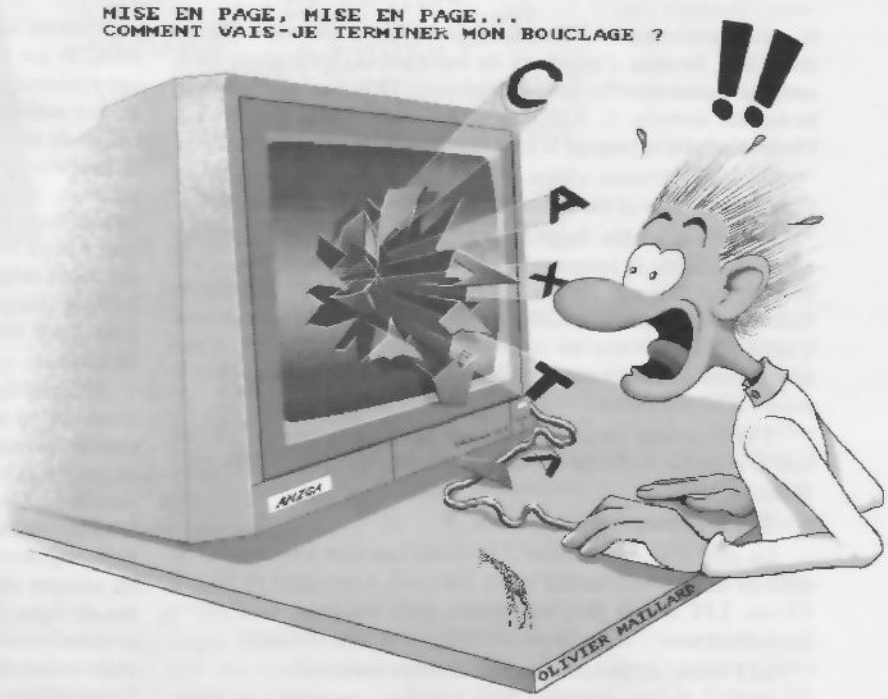
- Toute zone de mémoire réservée doit être libérée avant la sortie du codage.

La mémoire gruyère

Autre problème spécifique

Ce bug est fréquent sur de nombreux langages mais seul Amos à le courage de le décrire. Je m'explique: chaque fois que vous chargez quelque chose en mémoire, cela se place dans les trous disponibles. Par exemple, si la mémoire est remplie comme suit : ABCDEF... et que vous quittez le programme D, cela donnera la nouvelle configuration ABC.EF... Si vous rajoutez une image pql, dans la mémoire cela donnera en principe ABCpEFql. Peu de logiciels savent bien utiliser la mémoire fragmentée (les trous). Il leur faut de la mémoire contiguë, autrement dit d'un seul bloc, et ainsi, si vous chargez et déchargez de nombreuses fois le même

codage, celui-ci finira par ne plus fonctionner par manque de mémoire, alors que celle-ci existe pourtant mais pour son (notre) malheur, elle est morcelée. Petit avantage du GFA, il regrouperait la mémoire morcelée en un seul paquet dès qu'il le peut et en général après qu'il ait rendu la main. Cela se passe souvent dans les 3 à 5 secondes qui suivent et c'est pour cette unique raison qu'il est conseillé d'attendre un peu après l'exécution d'un codage GFA pour que celui-ci remette tout en ordre. Sinon, vous agissez à vos risques et périls.



Les erreurs de compilation

Pour en terminer, je voudrais parler d'un problème particulier à la compilation. Dans la plupart des langages évolués, les paramètres des commandes devront impérativement être des farfadets LONG%. Paste Bob n en Amos risque fort par exemple de planter le système si n=2.3. Je dirais ici qu'il faut presque le faire exprès car Amos travaille par défaut avec des farfadets LONG%. Ce casse-tête devient encore plus spécifique avec les cartes accélératrices et se trouve exacerbé sur une A3000. On ne peut plus par exemple écrire en GFA MOUSE sourisx,sourisy,sourisk car les farfadets par défauts sont des réels en GFA et que cette fonction MOUSE travaille avec des LONG%, notés ivar dans le manuel. Il faudra mettre ici MOUSE sourisx%, sourisy%, sourisk%. J'ai passé plus de 7 heures pour trouver mon erreur sur A3000 jusqu'au moment où j'ai eu l'idée de visionner toutes mes variables avec DUMP. Comme il n'apparaissait pas de variables autres que celles que j'avais choisi, cela voulait dire que je n'avais pas mal orthographié l'un ou l'autre nom. J'en déduisais que soit le type de farfadet soit la logique du codage était défectueux. Je savais que la logique était correcte puisqu'elle fonctionnait sur A500 et que de plus Super OctetoPhage était en vacance. Je me demandais alors si le compilateur devenait beaucoup plus chatouilleux quant on passait de la A500 à la A3000 ou A2500 ? Pas du tout. Le bug apparaît tout simplement plus vite. Il faut aussi préciser que c'était un miracle que le codage tienne 5 minutes sur une A500. En résumé, quand on compile avec le mauvais farfadet, le plantage est immédiat ou presque. Il n'y a donc ici rien de nouveau par rapport aux compilateurs C ou autres. Peut-être devrons-nous attendre la version 4.0 du GFA et 3.0 d'Amos ?

La spécificité duWB 2.0

Certaines commandes du répertoire C sont maintenant présentes en mémoire morte ROM comme vous le montrera un simple listage. Sous peine de sanction immédiate avec d'intenses méditations gouroutatives, nous ne devrons donc plus écrire dans le répertoire C l'ancienne version de ces nouvelles commandes même si leur nom est équivalent dans nos fichiers de script.

Mais encore?

Certains lecteurs me signalent que des codages ne fonctionnent plus sous A500 PLUS au bout du 40ème ou 50ème essai lors de la session de codage. Ils sont toujours de longueur très importante et comportent un SOUND (96 octets) ou un FILESELECT (48 octets) ou un Info (Lock) quelconque qui n'est pas rendu au système. (96+48)*50=7200 octets. Cette erreur s'ajoute à une fenêtre non refermée ou à une zone mémoire non libérée. Personnellement j'ai essayé de nombreux programmes 100 fois chacun-sans provoquer ni la lassitude de Super OctetoPhage, qui en a vu d'autre sur son pc avec son célèbre programme intitulé print "hello", ni l'erreur attendue car je code toujours une routine intitulée fin et chargée de tout remettre en ordre. Et si j'interromps le programme, je m'empresse de lancer la routine fin en mode direct.

En résumé

Les programmes réservant beaucoup de mémoire et qui fonctionnaient de façon limite en AMOS, C, DEVPAC ou GFA ne fonctionnent parfois plus sur A500 PLUS. C'est alors le code du fichier source qui est en cause. Le WorkBench 2.0 demande plus de mémoire que le WB 1.3.3F et en laisse donc moins pour le programme. Si vous n'aviez pas pris la peine de tester la mémoire disponible avant de la réserver, vous risquez le message "Manque de mémoire" dans le meilleur des cas, le Gourou s'il fait beau ou même le Gel complet du système si votre signe est malchanceux.

Quelques prédications

Pas de problème. Heureux lecteurs d'Amiganews, Super OctetoPhage me signale que votre signe personnel entre dans une période de chance resplendissante. Tout vous réussira en février si vous respectez ce nouveau mode de vie :

- Un codage francophone s'écrit en français.
- Un programme est inachevé s'il n'est pas surchargé de remarques car elles disparaissent à la compilation.
- Evitez les abréviations mais vos noms de variable ne devront pas dépasser 7 lettres pour des raisons de compilation.
- Un bon informaticien utilise la programmation modulaire et cherche à être le plus synthétique possible.
- GOTO est un reliquat des premiers Basics. Cette instruction est à la base de l'illogisme et est la résultante de l'incompétence et des esprits torturés. Utilisez plutôt DO LOOP ou SELECT CASE ou WHILE WEND.
- Chaque NEXT doit être suivi du nom de la variable à laquelle il se rapporte.

• Il ne doit y avoir qu'une seule instruction par ligne.

Voilà, on peut commencer le codage du mois.

Rencontre du troisième type

Je vais orienter délibérément la série vers la technique par un amalgame de jeux d'arcade et de bureautique. Un codage GFA compilé tourne en effet souvent au moins **10%** fois plus vite que sa version écrite en C. AMOS n'est pas aussi rapide mais c'est à l'heure actuelle le langage le plus simple pour les débutants.

Ce mois ci, nous allons afficher un texte à la manière du copyright de Eyer of the Beholder ou des dialogues de Iron Lord.

Holà ! me souffle Super OctetoPhage, lire du texte Ascii est aussi ce que fait la commande **TYPE** du WorkBench. Oui, c'est vrai et il est temps de révéler qui est Super OctetoPhage. C'est un Octetoïde de type **LONG%** et se nourrissant essentiellement d'octets. Il nous vient du monde fabuleux des PC et il n'a pas encore bien assimilé toute la philosophie de notre machine. Mais il essaye et ici il a raison.

TYPE permet de visionner les textes. Ainsi, si l'on voulait voir le contenu du fichier appelé startup-sequence, on écrirait sous SHELL:

TYPE df0:s/startup-sequence

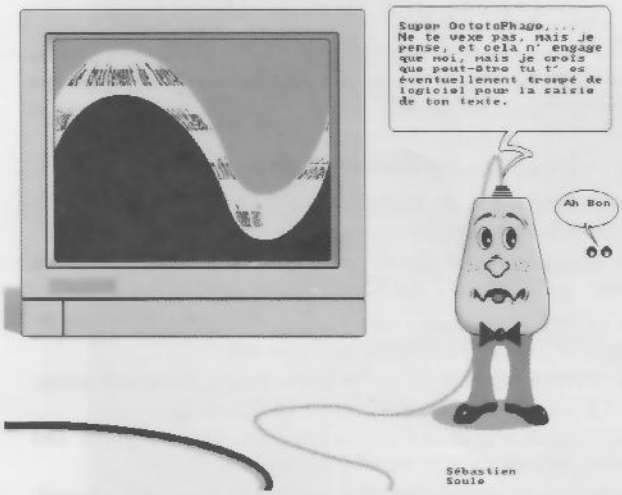
Le plan d'action de cette commande consiste à rechercher le nom du texte, à vérifier s'il existe bien puis à présenter ce texte à l'écran. **LIT** le fera plus rapidement, page par page, en d'autres couleurs et avec l'heure en prime. Sa syntaxe sera identique:

LIT *"nom_du_fichier " ; commentaires éventuels*

Tout ce qui suit **LIT** depuis le " de nom jusqu'au s de éventuels est en effet contenu dans une variable spéciale nommée. Le codage va la convertir en majuscule puis, partisan du moindre effort, testera ce qu'elle contient. On ne décryptera le nom dans tout ce fatras que s'il y a quelque chose à lire.

Examinons la variable. Ce farfadet est ici constitué d'un nom de fichier parfois encadré de guillemets puis de remarques débutant par un ; . On délimite tout d'abord ces remarques grâce à une recherche **INSTR** sur le premier ; du farfadet et on ne garde que la partie gauche **LEFT$** nous intéressant. On en profite pour élaguer les espaces superflus du début et de la fin du nom (**TRIM**) puis on termine en supprimant les éventuels guillemets. Dernier débroussaillement (**TRIM**) et on passe à la deuxième partie, la vérification de l'existence du texte (**EXIST**).

Et c'est déjà la troisième partie. Il faut noter que la commande AmigaDos **FF** permet d'accélérer encore la commande en **GFA** et pour l'activer, il suffit de cliqueter deux fois sur Shell et écrire **FF -0**. En résumé, chaque page aura 19 lignes, sera en crème sur fond prussien et le page par page se fera comme pour Iron Lord. On attendra 10 secondes ou le cliquetis de la souris.



Pour en savoir plus

Passons aux détails: on ouvre un écran de 640x200 et non 640x256 car les écrans américains n'ont que 200 lignes. Il aura une épaisseur et sera en mode haute résolution. On ouvre alors une fenêtre activée sans avoir à cliqueter dedans. OPEN ouvre notre fichier de texte en lecture **"i"** et lui attribue le N°... 1. **LOF** donne la longueur totale du texte et **INPUT$** le saisit ainsi totalement pour le stocker dans un farfadet appelé... fichier$. Super OctetoPhage n'oublie pas de tout refermer (**CLOSE**) et on continue. Amiga étant internationale, **Lit** sélectionnera au hasard l'une des trois langues dominantes. C'est faux, me dit Super OctetoPhage. Gasp, il a l'oeil, il a bien vu qu'il y a 2 chances sur 4 pour que le titre soit en français. Ecriture du titre puis présentation du texte.

Chaque ligne de texte se conclut par une touche **RETURN** codée 10 en ascii. Il suffit de compter le nombre de return pour trouver le nombre de lignes. Et ça devient complexe. Super OctetoPhage commence même à paniquer. On va ralentir en suivant le codage pas à pas. Au premier tour de la boucle **REPEAT UNTIL**, **debut%**, **cherche%** et **fin%** auront la valeur 0. Puis fin% augmentera de 1 et cherche% prendra pour valeur la position du premier return$ du farfadet fichier$. Par exemple 17. Le nombre de ligne ligne% passe à 1. Et c'est le deuxième tour. **fin%** prendra la valeur 18 tandis que **cherche%** changera pour la nouvelle valeur de position du **return$** suivant. Et de 2 lignes. Bien. Cela continue ainsi jusqu'à la ligne 19 de la page sauf si on atteint la fin du fichier (et dans ce cas il n'y aura pas toujours 19 lignes me précise Super OctetoPhage). Affichage de la première page. Affichage de l'heure. Passage à la deuxième page et tout le reste...

Ah ! J'oubliais. Il faut ôter la ligne

"DF0:s/startup-sequence"

rajoutée ici pour la démonstration.

Et il y a bien sûr encore et toujours les fameuses 3 erreurs. 2 de logique et 1 de syntaxe. La correction de Lit est présente sur Jennifer I et Annabella VI parmi de nombreux autres codages. Amusez-vous bien et à bientôt.

Le palmarès des champions

Je reçois beaucoup de programme AMOS ou GFA à corriger et certains sont si extraordinaires que je souhaiterais vous les citer. Le meilleur codage du mois, est un exemple de rapidité par Jean-Pierre Rivière. Il est malheureusement écrit en C Dice. J'en ai réalisé la version GFA et j'ai étè stupéfait. En C c'était déjà bien rapide. En GFA cela devenait trop rapide pour mes yeux d'humain et seul Super OctetoPhage arrivait à suivre. Il y a aussi Franck Jardillier pour son Slide Amos et Georges Hakem pour d'une part War GFA, la déblacle nazi de décembre 1941, et d'autre part Sigmund GFA, l'étude de votre psychologie. Je décerne enfin une mention spéciale à Marcel Prémy pour Bourse GFA, un excellent programme de gestion boursière qui a pour ambition la maîtrise totale de votre patrimoine boursier. Qui fera mieux le mois prochain ?

Les codages OPHELIE

L'actualité du A500 PLUS déplace la parution du codage Ophélie mensuel pour le mois prochain. Ophélie a pour but de pousser la machine ou le langage dans ses derniers retranchements de façon à faire progresser le codage des jeux ou de la bureautique sur Amiga. Pour l'instant, il semble y avoir une nette prépondérance pour l'un des deux langages.

Pour être publié et donc rémunéré, envoyez moi sur disquette à Clermont-Ferrand un codage spectaculaire écrit au format ASCII sans PRINT ni GOTO et 20 lignes maximum. Chaque ligne ne doit comporter qu'une seule instruction suivie d'un maximum de remarques. N'oubliez pas l'adresse, le numéro téléphonique et la mention GFA ou AMOS. Je traduirai éventuellement en GFA les co dages C. Pour recevoir une réponse personnalisée, je vous demande d'ajouter 50 FF . C'est essentiellement grâce à cette aide financière que l'équipe d'Artiodactyl peut continuer à résoudre toutes les difficultés de programmation. Les virus et les disquettes 5 pouces 1/4 sont éliminatoires car Super OctetoPhage leur tire dessus et qu'après la disquette devient inutilisable à cause des trous. Amis francophones votre enveloppe doit bien sûr être antistatique à cause du passage magnétique en douane.

QUESTION DU MOIS

Amos a été dédié à la charmante épouse de François, Karine. Bravo Olivier Doumal et Christophe Senpas. Bien. Les rastports indiquent l'endroit de la mémoire où débutent les zones réservées à l'affichage des fenêtres, écrans et autres boîtes de dialogues. Quelle est la commande GFA permettant de rediriger un rastport ? Attention, il y a un piège. La première bonne réponse et une autre tirée arbitrairement dans mon courrier Clermontois recevront une disquette de programmes GFA.

Pierre Philippe

ANNABELLA GFA, 30 FF par numéro + frais de gestion.

I	: Etude préalable	-	Menu WB
II	: Existant (1)	-	Gestion de Fichiers
III	: Existant (2)	-	Format MFM
IV	: Avant-Projet (1)	-	Tests conditionnels
V	: Avant-Projet (2)	-	Images I.F.F.
VI	: Avant-Projet (3)	-	DMA COPPER
VII	: Avant-Projet (4)	-	BLITTER-Modes Ecrans
VIII	: Projet (1)	-	Traitement de texte

JENNIFER AMOS, 30 FF par numéro + frais de gestion.

I : DMA COPPER

NSTALLATION de logiciel, Mise à jour Amos 1.32 français

30 FF par disquette + copie mode verify de l'original + facture d'achat.

CONSULTATION GFA-AMOS,

Disquette formatée et enveloppe timbrée pour 36 grammes + un chèque de soutien. (Pays francophones: disquette et enveloppe antistatique)

FRAIS DE GESTION PAR ENVOI,

- 15FF par envoi (sans tenir compte du nombre de disquettes)

- ou une enveloppe timbrée pour 52 g et le nombre correct de disquettes.

(Annabella Suisse14 FS par mandat postal, le port est compris.)

Pierre Philippe Launay - Résidence Les Cottages
83, Rue André Theuriet - F63000 CLERMONT-FERRAND
FRANCE

AMOS

Pour la petite histoire, le Saut de ligne devrait logiquement être le mieux géré par Amos (exacte traduction de Stos qui ne rencontre pas ce problème) mais il se trouve que les traitements de textes Amiga ne suivent pas la norme Ascii en ce qui concerne le Retour de chariot + Saut de ligne. De plus, mon ami François Lionet me dit que les commandes LTRIM, RTRIM et TRIM devraient être bientôt intégrées au futur Amos 2.0.

Tournez la page pour les Listings du mois

APPLIMATIC SA

REVENDEUR OFFICIEL COMMODORE

Ruelle Thomas 252
CH-1618 Châtel-St-Denis
Suisse

++41 21 9487185
++41 77 217485
FAX: ++41 21 9480748

Livrable immédiatement du stock !

Demandez notre catalogue !

Description	Prix (FRS) net	Prix (FF) (hors taxe)
AMIGA 3000, 25 MHz, DD52 Mégas	3790	14990
AMIGA 3000T, 105 Mégas, 6 Mb RAM	5990	23990
HP DeskJet 500C Color + Driver Amiga	1590	6490
HP DeskJet 500	890	3590
Kickstart **ROM 2.0** Upgrade Kit	229	890
RAM **4 Mégas** pour A3000 (Static column)	620	2480
Genlock A2300	119	490
QUANTUM **LPS 240** Mégas	1490	5960
QUANTUM **425S** 425 Mégas	2590	10360
SYQUEST interne 44 Mégas (avec 1 cart.)	890	3560
SYQUEST externe ...	1290	5200
Disquettes 3.5" 2SDD qualité 100% (10)	9.90	39
Carte graphique **24 bits GVP IV24**	3990	15960
FileCard 105 Mégas pour A2000	990	3950
Modem SUPRA 2400 Bds (avec soft et câbles)	229	890
FAXModem SUPRA V32bis (38400 Bds)	990	3960
RAM 2 Mégas extensible à 8 Mégas pour A2000	390	1560

APPLIMATIC SA

REVENDEUR OFFICIEL COMMODORE

Ruelle Thomas 252
CH-1618 Châtel-St-Denis
Suisse

++41 21 9487185
++41 77 217485
FAX: ++41 21 9480748

— Produits GVP du stock pour la Suisse —

Demandez notre catalogue !

Description	PRIX
Disques Durs	
A500: HardCard II+8, 52 Mégas avec RAM 2 Mégas (cadeau Applimatic) ...	1090 Frs
A2000: HardCard II+8, 120 Mégas avec RAM 2 Mégas (cadeau Applimatic) ...	1390 Frs
Echange contrôleur SERIE II+8 ...	320 Frs
Carte graphique 24 bits	
Impact Vision 24 avec splitter RGB + Caligari + SCALA-IV24 + MacroPaint 24 ...	3950 Frs
Cartes Accélératrices	
A3000: G-FORCE 68040 + 2 Mégas RAM (40 ns)	3950 Frs
A2000: COMBO '030 - 25 Mhz, RAM 1 Méga (32 bits) extensible à 13 Mégas + Disque Dur 52 Mégas...	1690 Frs
A2000: COMBO '030 - 40 Mhz, RAM 4 Mégas (32 bits) extensible à 16 Mégas ...	2590 Frs
A2000: COMBO '030 - 50 Mhz, RAM 4 Mégas ...	3190 Frs
Mémoire (RAM) 4 Mégas pour carte COMBO ...	590 Frs

```
' ************************************
' *  RENCONTRE DU TROISIEME TYPE  *
' * Création d' une commande  GFA     *
' *                                   *
' * RECHERCHE Cathy Lardy             *
' * CODAGE Pierre Philippe Launay     *
' * Copyright  © Novembre 1991        *
' ************************************
'
nom$=UPPER$(_dosCmd$)                  ! My god
nom$="df0:s/startup-sequence   : Exemple écrit dans Startup-sequence"
IF nom$<>""                            ! S' il y a une option
    OPENS 3,0,0,640,200,&H1,&H8000     ! Ecran N° 3 Hires
    OPENW #4,0,0,640,200,&H1,&H1000    ! Fenêtre N° 4 activée
    SETCOLOR 0,&H378                   ! bleuâtre
    SETCOLOR 1,&HFF8                   ! jaune
    commentaire%=INSTR(nom$,":")       ! Gestion de remarques
    IF commentaire%                    ! S' il y en a un
        nom$=LEFT$(nom$,commentaire%-1)
    ENDIF
    nom$=TRIM$(nom$)                   ! Ote les espaces
    guil$=CHR$(34)                     ! Guillemet
    guil1%=INSTR(nom$,guil$)
    guil2%=INSTR(guil1%+1,nom$,guil$)
    IF guil1%                          ! Si un guillemet
        IF guil2%=0 OR LEN(nom$)<2
            COLOR 3                    ! Met couleur 3
            TEXT 10,20,"Gasp ! Il faudrait deux "+CHR$(34)+" bien placés"
            TEXT 10,30,"pour encadrer le nom du fichier :"
            TEXT 10,40,"C ' est foutu."
        ELSE                           ! Sinon c'est bon
            long%=guil2%-guil1%-1
            nom$=MID$(nom$,guil1%+1,long%)
        ENDIF
    ENDIF
    nom$=TRIM$(nom$)                   ! Ote les espaces
    IF EXIST(nom$)                     ! Si y en a un
        OPEN "i",#1,nom$               ! Ouverture
        fichier$=INPUT$(LOF(#1),#1)    ! Lecture du contenu
        CLOSE #1                       ! Fermeture
        hasard%=RND(3)                 ! Valeur 0 à 3
        SELECT hasard%                 ! Sélectionne
        CASE 0                         ! Cas où c' est 0
            TITLEW #4,"ANNABELLA of ARTIODACTYL is reading :"
        CASE 1                         ! Cas où c' est 1
            TITLEW #4,"ANNABELLA von ARTIODACTYL liest :"
        DEFAULT                        ! Les autres cas
            TITLEW #4,"ANNABELLA d' ARTIODACTYL déchiffre :"
        ENDSELECT
        PRINT nom$                     ! Affiche le nom
        longnom%=LEN(nom$)             ! Calcul de la longueur du nom
        PRINT STRING$(longnom%,"~") ! Soulignage
        return$=CHR$(10)
        REPEAT                         ! Oh la la
            debut%=cherche%
            ligne%=0
            REPEAT
                fin%=SUCC(cherche%)
                cherche%=INSTR(fin%,fichier$,return$)
                INC ligne%
            UNTIL OR(ligne%=19,fin%>cherche%)
            longueur%=SUB(MAX(cherche%,fin%),debut%)
            page$=MID$(fichier$,debut%,longueur%)
            PRINT page$
            temps%=TIMER               ! Saisie du temps
            COLOR 1,0
            REPEAT                     ! Répète
                TEXT 570,7,TIME$       ! L' heure
            UNTIL
AND(MOUSEK,SUB(TIMER,temps%)<MUL(200,10))
        UNTIL fin%>cherche%
    ENDIF
ENDIF
CLOSES 3                               ! Ferme l' écran N° 3
SYSTEME                                ! Mettre un ' devant
SYSTEME
```

```
'*********************************************************
'* CREATION D' UNE COMMANDE AMOS utilisable sous Shell   *
'*                                                       *
'* CODAGE    Pierre Philippe Launay                      *
'* SCENARIO  Cathy Lardy                                 *
'* Copyright  © Novembre 1991                            *
'*                                                       *
'*********************************************************
A$=Command Line$                  : Rem Oh yeah.
FICHIER$=Upper$(A$)               : Rem Mise en majuscule
FICHIER$="df0:s/startup-sequence: Exemple écrit dans Startup-sequence"
' Nommez ce code LIT.AMOS et écrire en startup-sequence
' RAMOS LIT.AMOS votre_texte ou après compilation
' Lit votre_texte
'
If FICHIER$<>""                   : Rem Remarque
    Screen Open 0,640,200,2,Hires : Rem 1 plan de bits
    Curs Off                      : Rem Sans curseur
    Colour 0,$378                 : Rem Prusse
    Colour 1,$FF8                 : Rem Crème
    P1=Instr(FICHIER$,Chr$(34))
    P2=Instr(FICHIER$,Chr$(34),P1+1)
    If P1<>0
        If P2=0 or Len(FICHIER$)<2
            Ink 3
            Text 10,20,"Il manque 2"+Chr$(34)+" bien placés"
            Text 10,30,"pour encadrer le titre :"
            Text 10,40,"C ' est touffu"
        Else
            FICHIER$=Mid$(FICHIER$,P1+1,P2-P1-1)
        End If
    End If
    P3=Instr(FICHIER$,":")        : Rem Gestion des remarques (après :)
    If P3<>0
        FICHIER$=Left$(FICHIER$,P3-1)
    End If
    For TRIM=1 To Len(FICHIER$)   : Rem Ote les espaces
        If Left$(FICHIER$,TRIM)=Space$(TRIM)
            GESPACE=TRIM          : Rem Ltrim$(FICHIER$,0)
        End If
        If Right$(FICHIER$,TRIM)=Space$(TRIM)
            DESPACE=TRIM          : Rem Rtrim$(Fichier$,..
        End If
    Next TRIM
    FICHIER$=Right$(FICHIER$,Len(FICHIER$)-GESPACE)
    Rem Trim$ est le résultat des deux fonctions
    FICHIER$=Left$(FICHIER$,Len(FICHIER$)-DESPACE)
    If Exist(FICHIER$)            : Rem Si le FICHIER$ est présent
        Open In 1,FICHIER$        : Rem Ouvre en lecture
        OK$=Input$(1,Lof(1))      : Rem Lecture du tout
        Close 1                   : Rem Fermeture du canal N° 1
        A=Rnd(3)                  : Rem A rendra au hasard de 0 à 3
        If A=0
            Print "JENNIFER of ARTIODACTYL is reading :"
        Else
            If A=1
                Print "JENNIFER von ARTIODACTYL liest :"
            Else
                Print "JENNIFER d' ARTIODACTYL déchiffre :"
            End If
        End If
        Print FICHIER$            : Rem PRINT est très très lente
        Print String$("~",Len(FICHIER$)) : Rem Souligne
        Repeat                    : Rem Change par la séquence correcte
        P4=Instr(OK$,Chr$(10),P4+1)
        If P4<>0     : Rem Si un Saut de ligne est trouvé
            OK$=Left$(OK$,P4)+Chr$(13)
                              +Right$(OK$,(Len(OK$)-P4))
        End If
        Until P4=0                : Rem Jusqu'à plus de saut de ligne
        Print OK$                 : Rem  A remplacer par ...?
        TEMPS=Timer
        Repeat
        Until Mouse Click And Timer-TEMPS<50*10
        Rem Clic ou délais de 10 secondes
    End If
End If
Systeme                           : Rem La fin la plus certaine
```

LA CONCOURA

CES DEUX PROGRAMMEURS GAGNENT UN ABONNEMENT D'UN AN A AMIGANEWS

Comme vous l'avez sans doute remarqué, il n'y a pas eu de gagnant de la CONCOURA le mois dernier suite à quelques légers contretemps. Pour rattraper le temps perdu, voici deux nouveaux élus.

Après des mois d'attente, ma patience à enfin été récompensée puisque, ça y est, voici les gagnants dans la catégorie C.

Le premier est *Oliver de Ternay* qui nous a envoyé son *"super sorter"*. C'est en fait un programme qui permet de stocker par ordre alphabétique le nom de vos disquettes (vous disposez de 23 caractères pour cela) et ceux dans 4 catégories: son, vidéo, utilitaires et jeux, le tout disposant d'une interface sous intuition compréhensible par tous. Pour le même prix, vous avez droit à un player SoundTracker qui vous bercera, ou vous cassera les oreilles suivant les goûts. Rassurez-vous il y a une option music on/off. Il est également possible de sortir un listing complet dans la catégorie que vous avez décidé d'éditer et bien sûr d'ajouter, de supprimer ou de modifier vos catalogues. EL YETi à particulièrement apprécié la page de présentation, création originale d'un certain Shazam où "se mêlent dans de suaves exubérances chromatiques le faciès buriné d'un valeureux marin, le regard glacé par les embruns étranges du même valeureux marin et le ciel pour l'infini. Ah!, il a fière allure ce cap hornier matiné de guitariste ZZ TOP et comme sa prestance en dit long sur les rives magnifiques qu'il a effleurées du bout des voiles. Il est en haute résolution, ce flibustier magnifique, mais que nous importe puisque les eaux tumultueuses du globe garderont gravé en leur sein son nom terrible, roulant comme le tonnerre sur un pont en teck: *Super Sorter*. Mais où ai-je rangé mes calmants au jus d'enclume?"

Le deuxième lauréat est *Denis Baudier* qui nous propose un exemple simple de ce que l'on peut faire en C. Son programme ouvre une fenêtre qui contient un certain nombre de gadgets correspondant chacun à une commande du shell. Il vous est donc possible d'exécuter cette dernière par un simple clic de souris. Comme pour une fois le listing n'est pas trop long, en voici le code. Dernier détail, il à été écrit avec le *LATTICE* mais son adaptation à *l'AZTEC* ne pose pas, à priori, de problèmes majeurs.

```
#include<exec/types.h>
#include <dos.h>
#include <Intuition/intuition.h>
#include <Intuition/intuitionbase.h>

struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct DosBase *DosBase;
struct IntuiMessage *Message;
int Id;
struct Window *Fen;

/*Coordonnées du bord du gadget*/
SHORT BorderVectors7[] = {0,0,71,0,71,11,0,11,0,0};
/*Définition du gadget*/
struct Border Border7 = {-1,-1,2,0,JAM1,5,BorderVectors7,NULL};
/*Texte du gadget*/
struct IntuiText IText1 = {1,0,JAM2,10,1,NULL,"Assign",NULL};
/*Définition du gadget*/
struct Gadget Gadget7 = {NULL,530,15,70,10,NULL,RELVERIFY+GADGIMMEDIATE,
            BOOLGADGET,(APTR)&Border7,NULL,&IText1,NULL,NULL,7,NULL};
struct IntuiText IText2 = {1,0,JAM2,14,1,NULL,"Stack",NULL};
struct Gadget Gadget6 = {&Gadget7,450,15,70,10,NULL,RELVERIFY+GADGIMMEDIATE,
            BOOLGADGET,(APTR)&Border7,NULL,&IText2,NULL,NULL,6,NULL};
struct IntuiText IText3 = {1,0,JAM2,24,1,NULL,"Cd",NULL};
struct Gadget Gadget5 = {&Gadget6,365,15,70,10,NULL,RELVERIFY+GADGIMMEDIATE,
            BOOLGADGET,(APTR)&Border7,NULL,&IText3,NULL,NULL,5,NULL};
struct IntuiText IText4 = {1,0,JAM2,14,1,NULL,"Avail",NULL};
struct Gadget Gadget4 = {&Gadget5,285,15,70,10,NULL,RELVERIFY+GADGIMMEDIATE,
            BOOLGADGET,(APTR)&Border7,NULL,&IText4,NULL,NULL,4,NULL};
struct IntuiText IText5 = {1,0,JAM2,21,1,NULL,"Info",NULL};
struct Gadget Gadget3 = {&Gadget4,205,15,70,10,NULL,RELVERIFY+GADGIMMEDIATE,
            BOOLGADGET,(APTR)&Border7,NULL,&IText5,NULL,NULL,3,NULL};
struct IntuiText IText6 = {1,0,JAM2,20,1,NULL,"List",NULL};
struct Gadget Gadget2 = {&Gadget3,125,15,70,10,NULL,RELVERIFY+GADGIMMEDIATE,
            BOOLGADGET,(APTR)&Border7,NULL,&IText6,NULL,NULL,2,NULL};
struct IntuiText IText7 = {1,0,JAM2,23,1,NULL,"Dir",NULL};
struct Gadget Gadget1 = {&Gadget2,45,15,70,10,NULL,RELVERIFY+GADGIMMEDIATE,
            BOOLGADGET,(APTR)&Border7,NULL,&IText7,NULL,NULL,1,NULL};
struct NewWindow NvlFen  = {0,0,640,35,0,1,GADGETDOWN+CLOSEWINDOW,
            WINDOWDRAG+WINDOWDEPTH+WINDOWCLOSE+ACTIVATE+
            NOCAREREFRESH,&Gadget1,NULL,"shell utilitaires",NULL,NULL,
            5,5,-1,-1,WBENCHSCREEN};
void Action1() {
    CloseWindow(Fen);                   /*On ferme la fenêtre*/
    CloseLibrary(IntuitionBase);        /*On ferme Intuition*/
    CloseLibrary(DosBase);              /*On ferme le Dos*/
    Exit();
}

void Action2(n)
int n;
{
    /*Commande choisie*/
    char *Com[] = {"dir","list","info","avail","cd","stack","assign"};
    printf("\n\n");                     /*Plus clean*/
    Execute(Com[n],0,0);                /*Exécuter le commande C choisie*/
}
main() {
    IntuitionBase = (struct IntuitionBase *) /*Ouverture d'intuition*/
    OpenLibrary("intuition.library",0);
    if(!IntuitionBase) exit(0);         /*Problème on sort*/
        /*Ouverture de la Dos.library*/
    DosBase = (struct DosBase *)OpenLibrary("dos.library",0);
    if(!DosBase) exit(0);               /*Problème on sort*/

    Fen = (struct Window *) OpenWindow(&NvlFen);/*Ouverture de la fenètre*/
    if(!Fen) exit(0);                   /*Problème à l'ouverture*/

    for(;;) {                           /*Boucle principale*/
/*
l'utilisation de l'instruction Wait permet d'attendre un message du port choisi sans boucler
indéfiniment dans le for() ce qui évite d'exécuter le GetMsg qui est apparemment très coûteux
en CPU et ralenti considérablement le multitâche. Roméo.
*/
        Wait( 1<<Fen->UserPort->mp_SigBit );

        Message = (struct IntuiMessage *) GetMsg(Fen->UserPort);
                                        /*Capter les messages utilisateur*/
        if(Message->Class == CLOSEWINDOW) {  /*Message fermer la fenètre*/
        ReplyMsg(Message);              /*On retire le message*/
        Action1();                      /*On sort du programme*/
            }
        if(Message->Class == GADGETDOWN) {  /*Message Actionner un Gadget*/
            Id = ((struct Gadget *) Message->IAddress)->GadgetID;/*De quel Gadget s'agit-il ?*/
            ReplyMsg(Message);          /*On retire le message*/

            switch(Id) {                /*On oriente vers l'action appropriée*/

                case 1:
                    Action2(0);         /*Gadget1 actionné*/
                    break;
                case 2:
                    Action2(1);         /*Gadget2 actionné*/
                    break;
                case 3:
                    Action2(2);         /*Gadget3 actionné*/
                    break;
                case 4:
                    Action2(3);         /*Gadget4 actionné*/
                    break;
                case 5:
                    Action2(4);         /*Gadget5 actionné*/
                    break;
                case 6:
                    Action2(5);         /*Gadget6 actionné*/
                    break;
                case 7:
                    Action2(6);         /*Gadget7 actionné*/
                    break;
            }
        }
    }
}
```

Programmation avec CanDo (Partie 4)

Pas de réelle programmation pour cette suite de présentation mais un petit retour en arrière pour permettre aux débutants et à ceux qui n'ont pas encore utilisé CanDo de mieux comprendre les facilités qu'offre ce langage. Vous aurez la suite de cet article le mois prochain.

Il est vrai que les listings peuvent paraître difficiles à un débutant qui hésite à se lancer dans la réalisation d'une application complexe. Mais *CanDo* permet en fait d'écrire des applications sans avoir à saisir des lignes de programmes (ou très peu). Reportez-vous éventuellement au premier article de cette série *(AmigaNews numéro 41)*.

Prenons le cas d'une application multimédia... une application gérant du texte, des images, des sons, des animations et ceci de manière interactive... Comment faire?

Créer des boutons à cliquer c'est facile... Concevoir qu'à chaque bouton va correspondre une action (par exemple l'affichage d'une image associée à un son avec en plus l'affichage d'un texte) demande à priori un minimum de connaissance en programmation... Que nenni! *CanDo* offre une alternative.

Les éditeurs spécifiques

A droite de l'éditeur de scripts se trouvent douze boutons (visibles quatre par quatre) qui permettent d'accéder à des éditeurs spécialisés. Ces éditeurs généralement utilisables à la souris vont vous permettre d'écrire une partie ou la totalité du script sans pour autant vous demander de connaître la programmation. *CanDo* va enregistrer vos différentes actions et écrire les lignes de programme correspondantes. C'est pratique mais surtout très utile pour apprendre les premières bases de programmation.

De plus *CanDo* peut, si vous le désirez, ajouter des commentaires. Ces commentaires sont bien sûr en anglais. Je suppose tout de même que vous maîtrisez à peu près cette langue pour saisir le sens de ces commentaires car leur lecture est encore un bon moyen de comprendre le script généré par *CanDo*.

Pour bénéficier de ces commentaires il faut que le fichier *CanDo.defaults* contienne l'instruction: ***AutoComment = ON***.

Dans les exemples de scripts qui suivent celui de l'éditeur, ***Dos*** est en anglais afin de vous montrer les commentaires tel que *CanDo* les insère. Ceux en français ont bien entendu été rajoutés.

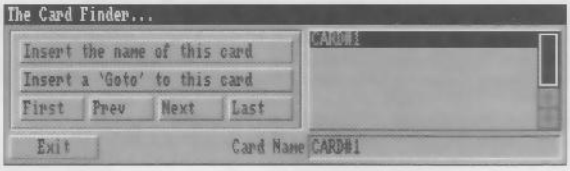
Deux de ces boutons saisissent directement des données. Il s'agit du bouton de saisie de coordonnées et de celui de saisie d'un nom de fichier. Leur emploi étant évident je ne les détaillerai donc pas.

Arexx

Cet éditeur écrit vos scripts contenant des instructions qui permettent par exemple un dialogue entre deux applications. Ici il faut tout même ajouter une programmation personnelle qui gère les différents messages reçus.

ListenTo "ArexxPort"; port qui recoit les messages
SpeakTo "Dmouse"; port où envoyer les messages
SendMessage "hello"; envoyer un message

Carte



Cet éditeur gère toutes les commandes relatives aux changements de cartes.

GotoCard "Card#2"

Dos

Cet éditeur est un simple requester de fichier qui nous fait choisir le programme à lancer depuis l'application. Lançons par exemple le programme "X" qui se trouve dans le tiroir "C:".

Pour finir cliquez sur "CD & OK" afin d'utiliser l'option "CD" (commande CD de l'amigados). CanDo va alors initialiser la variable DosVar et la passer à la commande Dos qui va faire exécuter le programme:

```
Let DosVar = "CD ""C:""" || Char(10)          ; CD to the dir
Let DosVar = DosVar || "Stack 4096" || Char(10)  ; Change Stack
Let DosVar = DosVar || "Run >Nil: <Nil: ""X""" ; Run the
                                                 application
Dos DosVar ; feed it all to AmigaDos
```

Champ de saisie

Il s'agit là d'indiquer le contenu d'un champ ou de le récupérer dans une variable. Il existe deux types de champ, texte ou numérique (entier).

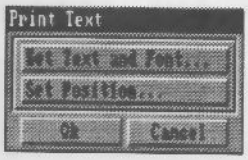
On suppose bien entendu que vous avez auparavant créé ces champs. L'avantage là encore c'est d'avoir la liste des champs existant et d'éviter une erreur de saisie.

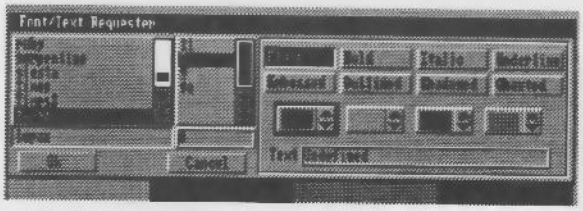
SetText "Field#1","Nom"
; placer le texte "Nom" dans "Field#1"
Let Variable = IntegerFrom("Field#2")
; récupérer une valeur

Dans cet exemple le script appelle une suite qui fait quelque chose avec **Variable:**

SetInteger "Heure",Variable * 24
; on met à jour le champ **"Heure"**

Texte





Cet éditeur est utilisé pour afficher un texte en mode graphique sur la fenêtre de votre application. Il vous demande de choisir le texte, la couleur du crayon, le style d'écriture, la police de caractères et la position sur la fenêtre...

Ce qui donne un script de ce style:

SetPrintFont "topaz",11 ; police de caractère
SetPrintStyle ITALIC OUTLINE ,2,3 ; style
SetPen 1,0 ; crayon
SetDrawMode JAM1 ; mode
PrintText "Texte à afficher",20,82 ; afficher le texte

Images

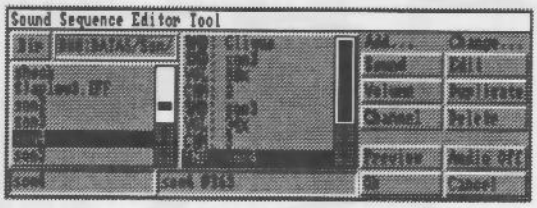
Il suffit juste de choisir le nom de l'image à l'aide d'un requester. En général ce genre de script devrait s'accompagner d'un changement de carte si on veut que l'image ne soit affichée que pour un instant.

Nop ; afficher une image
ShowPicture "DH0:DATAS/TITRE"

Pour vos éventuelles questions:
36 14 code CHEZ*EVOLUTION.
En réponse à un lecteur qui demande où trouver CanDo, sachez que le distributeur exclusif en France est la société Avancée 27 rue St Yves, 75014 Paris.

Sons

Seuls ou liste de sons



Pour exemple prenons l'éditeur d'une liste de sons. A vous d'entrer les sons de cette liste en cliquant sur Dir et de sélectionner s'il le faut un nouveau canal ou de modifier le volume. Le script va créer une liste de ces sons et les faire entendre ensuite un à un.

Les éditeurs "brosse animée" et "graphisme" seront détaillés le mois prochain car ils ont un fonctionnement plus complexe et permettent d'écrire des scripts plus volumineux.

Encore un mot pour faciliter votre apprentissage de CanDo. Dans le menu "Edit" du tableau principal utilisez les fonctions *COPY/PASTE* (copier/coller) qui s'appliquent aussi bien à un objet qu'à une carte. D'une application à l'autre vous pouvez utiliser ainsi les mêmes objets ou cartes sans avoir à tout redéfinir.

Choisissez l'option *"Copy"*, puis cliquez sur l'icône de l'objet à copier ou sur l'icône carte ce qui fait venir un requester énumérant cartes ou objets. Cliquez sur *Copy*.

Il ne vous reste plus alors qu'à changer de carte ou d'application puis à sélectionner *"Paste"*. Ainsi vous éviterez de bien fastidieux aller-retour d'un éditeur à l'autre!

SetVolume 64 ; volume
SetChannel 0 ; canal
PlaySound "DH0:DATAS/Son/Clique",WAIT, 363 ; premier son
PlaySound "DH0:DATAS/Son/son2",QUEUEPREVIOUS, 363 ; deuxième son
SetVolume 51 ; changement de volume
SetChannel 2 ; changement de canal
PlaySound "DH0:DATAS/Son/son3", WAIT, 363 ; troisième son
SetVolume 22
SetChannel 3
PlaySound "DH0:DATAS/Son/son4", WAIT, 363
Audio On ; jouer les sons

Guy Beteille

ATTILA

BP 192 63805 COURNON CEDEX
Association Loi 1901.

Les gagnants au tirage au sort sont:
BERTIN Richard, CARTON Bruno, DOMENECH Sylvain, AVARD Michel, GUNTZ Philippe, HENRYET Philippe, PERQUIN Pascal, PICO Patrick, ROLLER J.-Pierre (Figeac), SABY Pierre, SADOINE Jean, SCHNURR Lucien TERRAZZONI Jerome
(qui recevront leurs lots dans les meilleurs délais).
Nous remercions toutes les personnes qui ont bien voulu prendre leur plume pendant le mois de Janvier pour participer.
Sinon toujour autant de collections qui se bousculent et des titres nouveaux qui viennent gonfler notre catalogue.
Les échanges sont possibles et bienvenus Nous consulter.
Traitement sous 48 heures
(15 Francs le disk + 1 gratis par tranche de 10, frais de port compris !)
10 Francs le catalogue complet sur disk ou enveloppe timbrée a votre nom avec D7 vierge.

BON DE COMMANDE CATALOGUE

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
CP : **VILLE :**

DOMAINE GRAND PUBLIC

FISH #531

CaligariDemo:

Version démo de Caligari 2.0 de chez Octree Software. Nécessite un 68020/68030 et un 68881/68882. Exécutable seulement. Auteur: Octree Software.

DisDF:

Un programme pour rendre inopérant les lecteurs de ddf0: jusqu'à df3: afin de ne plus entendre leur cliquetis. Peut être lancé du CLI, de la starup ou du Wb. Version 1.0, source incluse. Auteur: Patrick Misteli.

FileSearch:

Un programme pour retrouver facilement et rapidement un fichier perdu dans l'immensité des répertoires de votre disque dur. Les wildcards de l'AmigaDos ne sont pas supportées. Possède une interface Intuition. Version 1.5, exécutable seulement, Wb 2.0 uniquement. Auteur: Matt Crowd.

Graffiti:

Version démo d'un programme de dessin, avec un peu moins d'options que DPaint, mai bien plus que sur la plupart des autres soft du même genre. Possède quelques options spécifiques comme convertir des écrans en d'autres résolutions, des scrollings rapides, ...etc. Version 1.01, exécutable seulement. Auteur: Marcus Schiesser.

PopulousKeys:

Les mots de code et les descriptions des options pour les 495 mondes de Populous. Toutes les inormations ont été recueillies par un usage excessif de Populous. Auteur: Kenneth Fuchs.

FISH #532

BootPic:

Pour installer presque n'importe quelle image IFF pour remplacer la main du Wb après un reset à chaud. Version 1.1, sources en assembleur incluses. Possède maintenant une interface Intuition. Auteur: Andreas Ackermann.

DataPlot:

Un programme qui trace toutes sortes de données et de fonctions en 2D. L'utilsateur n'a qu'à cliquer sur différents menus et sous-menus pour séléctionner toute une ribambelle d'options au nombre desquelles on trouve différents types de marqueurs, des axes linéaires ou logarithmiques, le choix manuel ou automatique des échelles, des grilles,...etc. Un langage macro vous permet de vous affranchir des tracés répétitifs. Toutes les données peuvent être transformées par une fonction avant d'être tracées. Il trace dans toutes les résolutions, de 320*200 à 640*400. Les tracés peuvent être sauvegardés en fichiers IFF ou en macro. Imprime les tracés par défaut sur tout type d'Epson, ou sur touta autre imprimante à possibilité graphique. Version 2.1, qui n'a plus rien à voir avec celle de la Fish 121. Exécutable seulement. Auteur: Dale Holt.

SCSIMounter:

Un monteur de partitions interactif spécialement conçu pour les disques durs extractibles. le programme scanne automatiquement la partie fixe du disque et vous affiche un menu permettant de sélectionner les partitions désirées. Nécessite le Kickstart 2.0. Exécutable seulement. Auteur: Martin Blatter.

SCSIPrefs:

Un éditeur de préférences pour les Amiga 3000. ce programme vous permet de changer les bits qui contrôlent quelques paramètres de l'adaptateur SCSI. Nécessite le Kickstart 2.0. Exécutable seulement. Auteur: Martin Blatter.

TrainerMaker:

Un progarmme qui vous permet de modifier le nombre de vies disponibles ou l'argent de vos personnages de certains jeux. Version 0.8, exécutable seulement. Auteur: Andreas Ackermann.

FISH #533

BootGen:

Un programme pour créer un menu sur boot. Simple mais efficace. Vous entrez le nom de dix programmes et lors du boot, un menu vous permet de sélectionner l'un d"entre eux. Version 3.4, exécutable seulement. Auteur: Frank Enderle.

Conquest:

Un jeu de simulation stratégique très similaire au bien connu jeu de plateau RISK. Ici le théatre d'opération sera la galaxie plutôt que notre planète, mais les ressorts sont les mêmes: conquètes, batailles et gain du pouvoir. Ce jeu doit être pratiqué à deux joueurs... et vous vaudra sans doute d'épiques nuits blanches !!!Version 1.6, update de la version de la Fish 523. Comprend maintenant une carte améliorée d ela galaxie, une option instant replay, un univers symétrique et plus. Exécutable seulement. Auteur: Michael Bryant.

Convert:

Convertit un fichier objet en une source C pouvant être insérée avec les include de vos programmes. Version 1.0, source incluse. Auteur: Frank Enderle.

DosManager:

Avec ce programme vous pouvez copier, détruire, bouger, voir des dessins, jouer des chansons, renommer, ...etc. Vous aurez deviné qu'il s'agit d'un programme de type Climate. Version 1.0, exécutable seulement. Auteur: Jurgen Stohr.

Icons:

Des icônes 8 couleurs pour les systèmes sous AmigaDos 2.0. D'autres icônes 8 couleurs du même auteur sur la Fish 213. Auteur: Wolf-Peter Dehnick.

OctaMEDDemo:

Un programme player et des musiques pour OctaMED, une version spéciale de MED pouvant jouer 8 pistes sur un Amiga standard sans ajouter de hardware. le son n'est pas aussi bon que sur 4 voies mais reste très écoutable. Exécutable seulement. Auteur: AmigaNuts United.

VTest:

Un simple exemple de comment tester si un virus réside en mémoire. Il teste simplement quelques vecteurs de la structure Exec et certaines routines comme DoIO. version 1.0, source incluse. Auteur: Frank Enderle.

FISH #534

Term:

Un programme de télécommunication très complet spécialement destiné à l'AmigaDos 2.x (Kickstart 37.74 et Wb 37.33 ou plus requis). Quelques options parmi la foule disponible: totale configurabilité, contrôle total de ARExx, Xpr supporté, couper/coller, buffer visualisable et scrollable à volonté, un puissant agenda téléphonique qui peut composer vos numéros, un support de toutes les résolutions, opérations asynchrones, ...etc. Version 1.8a, codes sources en C et assembleur incluses. Auteur: Olaf Barthel.

FISH #535

Accent:

Un convertisseur de fichiers accentués de la plupart des pays d'Europe de l'Ouest: danois, finlandais, français, allemand, italien, islandais, norvégien, espagnol, suédois, etc. Fonctionne avec des fichiers Ascii ou Wordperfect. Mise à jour majeure de la version de la Fish 454 (programme Vortex), maintenant sous Intuition. Exécutable seulement. Auteur: Michel Laliberté.

ArcL:

Un utilitaire qui liste vos archives Zoo, Arc et Lzh avec détection automatique du type. Version allemande incluse. Version 1.0, exécutable seulement. Auteur: Oliver Graf.

BizCalc:

Encore un programme pour calculer vos intérêts par semaine ou par quinzaine. Généré aussi des tableaux d'amortissement. Version 1.2, update de la version de la Fish 493. Exécutable seulement. Auteur: Michel Laliberté.

Flat:

Un handler de fichiers qui gére des devices à la manière d'Unix. Il est par exemple possible de copier une disquette entière avec la simple commande copy. C'est un supllémént au programme Tar (Fish 445). Version 1.3, source en C incluse. Auteur: Olaf Barthel.

Format:

Une commande de remplacement pour 'format' mais sous le système 2.0. Permet en outre d'initialiser correctement de supports magnétiques (disquettes et disques durs) qui tournent sous 1.2/1.3 et 2.0. Version 1.1, sources en assembleur et en C incluses. AmigaDos 2.0 requis. Auteur: Olaf Barthel.

FracBlank:

Un blanker d'écran écrit pour le système 2.0. Il efface l'écran et dessine à la place de jolies fractales qui ressemblent à des toiles

d'araignées. Amusant et utile... pour les possesseurs de 2.0 bien sûr. Version 1.4, source en C incluse. Auteur: Olaf Barthel.

Icon:

Un bon utilitaire qui vous permet de possèder jusqu'à 45 types d'icônes différents pour remplacer les deux seuls icônes de 'Show all Files': Tool et Project. Lorsqu'il est actif, il scanne tout répertoire pour trouver tous les fichiers ne possédant pas d'icône et essaie de détermier leur type. Lorsque c'est fait, il trompe le Dos en lui faisant croire qu'il existe bien des icônes pour tous ces fichiers. Sources en C et assembleur incluses. Auteur: Olaf Barthel.

KeyMacro:

Programme créant des macros qu'on peut lancer à partir du clavier, il est configurable via un fichier texte. Version 1.9, update de la 1.8 sur la FISH 436. Sources incluses. Auteur: Olaf 'Olsen' Barthel.

SetBatt:

Un outil pour changer les informations de la configuration sauvegardées dans la ram non volatile de l'horloge de l'A3000. Vous permet d'ajuster les settings du système. Source en C et assembleur incluses. AmigaDos 2.0 requis. Auteur: Olaf Barthel.

TermLite:

Un tout petit programme de télécommunication écrit pour le Dos 2.0, conçu ici comme un simple interface pour le driver parallèle/série. AmigaDos 2.0 requis. Version 1.0, sources incluses. Auteur: Olaf Barthel.

FISH #536

Chemesthetics:

C'est un programme qui dessine les molécules en utilisant la méthode des calottes, C'est-à-dire que les atomes sont représentés par des sphères. Même les molécules les plus dangereuses paraissent jolies vues de cette façon. CE programme possède une interface réalisée entièrement sous Intuition et les jolies molécules peuvent être sauvegardées au format IFF. Version 2.06, source incluse. Auteur: Joerg Fenin / MetalWorx.

IncRev:

Un petit programme destiné aux fichiers makefile et lmkfile, pour mettre à jour vos numéros de révision après chaque compilation réussie. Beaucoup plus puissant que le programme de la Fish 161. Version 1.03, source en C incluse. Auteur: Joerg Fenin.

PBlanker:

Une commande de remplacement du 'blanker' du 2.0. Il peut effacer séparément le pointeur et/ou l'écran. Kickstart 37.xx requis. Exécutable seulement. Auteur: Bernd Preusing.

Wfile:

Un petit utilitaire pour échanger des fichiers ascii entre différents systèmes. Il convertit les symboles étrangers et les codes divers. Peut aussi être utilisé pour transformer les tabulations en espaces ou vice-versa. Tout est déjà prévu pour réaliser des échanges entre Unix, MS-Dos et l'Amiga bien sûr. Version 1.11, source en C incluse. Auteur: Joerg Fenin.

FISH #537

AntiBorder:

Transforme votre fenêtre CLI en la plus grande fenêtre CLI sans bordure possible. Sur un Amiga pal standard, vous avez 32 lignes de 80 caractères. Version 1.0, source en assembleur incluse. Auteur: Paul Hayter.

Bootgames:

Deux petits jeux qui tiennent sur les bootblocks de vos disquettes. BootOut est un casse-briques, et Squash est un jeu semblable aux vieux jeu de tennis video. Sources en assembleur incluses. Auteur: Paul Hayter.

CHIP8:

Un petit langage de programmation proche des langages des calculettes programmables qui permet néanmoins de créer des petits jeux tout simple. Version 1.1, source en assembleur incluse, ainsi que quelques exemples de jeux. Auteur: Paul Hayter.

Cross:

Un programme pour créer des grilles de mots croisés. Il permet de plus de traduire facilement toutes les définitions dans n'importe quelle langue (l'anglais et l'allemand sont déjà supportés). Version 4.1, source en Modula-2 incluse. Auteur: Jurgen Weinelt.

FO:

Fast Optimizer est un nouvel optimisateur de disquettes. Il peut réaliser cette opération en moins de deux minutes trente. Vous pouvez utiliser des disquettes non formattées comme destination. 1 méga requis. Version 1.0, sources en C incluse. Auteur: Fabien Campagne.

PaulCopy:

Un copieur pour configuration à un seul lecteur avec 1 méga de ram. Copie la source complétement en mémoire en un seul passage. Fonctionne aussi avec 512 Ko mais nécessite alors plusieurs changements de disquettes. Version 2, source en assembleur incluse. Auteur: Paul Hayter.

PBlanker:

Un accélérateur de souris, blanker d'écran et de pointeur très très petit: 700 octets! Version 1.3, source en assembleur incluse. Auteur: Paul Hayter.

SMUSMIDI:

Convertit les fichiers musique Smus générés par Deluxe Music Construction Set en fichiers Midi standard pouvant être lus par les softs de musique plus moderne. Version 1.0, quelques échantillons sont fournis ainsi que la source en C. Auteur: Thomas Janzen.

ZShell:

Un tout petit CLI (13 Ko) réalisé sur une base CShell, avec une quarantaine de commandes intégrées. Quelques options: édition des lignes, commandes bufferisées, alias, calculette,...etc. Version 1.30, source en assembleur incluse. Auteur: Paul Hayter.

FISH #538

BCBMusic:

Un ensemble de trois musiques originales écrites et composées à l'aide de MED v2.10. Vous n'avez pas besoin du player, car celui-ci a été compilé avec les musiques. Compatible avec le système 2.0, exécutable seulement. Auteur: Brian C. Berg.

MatLabPatch:

Deux patches pour les programmes MatLab et DigLib de la Fish 499. La version de DigLib compilée pour les machines équipées de 68000 a quelques modules improprement compilés (en fait, compilés pour le 68020) et le module Plot.sub compilé pour les machines 68000 dans Matlab, a été linké avec le mauvais Diglib ci-dessus. Avec ces patches, tout rentrera dans l'ordre. Auteur: Jim Locker.

NGTC:

Encore une série de questions pour le jeu du type 'Trivial Pursuit' avec pour thème 'Star Trek la nouvelle génération'. Vous devez possèder les disquettes 404,405, 506 et 507. Réalisé avec 'The Director' version 2. Exécutable seulement. Auteur: Gregory Epley.

FISH #539

DT:

Un utilitaire de test pour disquettes, du style Norton sur PC. Version 1.12, source C incluse. Auteur: Maurizio Loreti.

PF:

Un interface CLI/Wb pour contrôler une imprimante HP DeskJet 500, permettant ainsi de sélectionner des polices internes ou d'imprimer un ou plusieurs fichiers, ou encore d'initialiser l'imprimante. Version 2.10, source C incluse. Auteur: Maurizio Loreti.

RPN:

Une émulation d'un pocket HP sur votre écran. Version 1.00, source C incluse. Auteur: Maurizio Loreti.

Uedit:

Un bel éditeur de texte qui possède un mode apprentissage, un langage de commande, de l'hypertexte, ... Version 2.6h, update de la FISH 471. Code uniquement. Auteur: Rick Stiles.

VLTimer:

Une fenêtre horloge/timer qui se colle sur votre écran VLT (ou sur votre écran Wb) pour vérifier les temps de connection. Version 1.02, source en C incluse. Auteur: Maurizio Loreti.

FISH #540

Browser:

Un Wb pour programmeurs. Il vous permet facilement de bouger, copier, renommer, détruire fichiers et directories à partir d'un environnement CLI. Il donne aussi une méthode pour exécuter des programmes soit à partir du Wb, soit à partir du CLI. Version remaniée, update de la FISH 476, code uniquement. Auteur: Peter da Silva.

CLIExe:

Un programme du type XIcon mais qui utilise la ParM.Lib. Il vous permet de lancer un script à partir du Wb et est complétement ompatible avec le CLI. Source en C incluse. Auteur: Sylvain Rougier.

ParM:

Un menu paramétrable. Il vous permet de construire des menus pour pouvoir lancer un programme quelconque que vous avez sur votre disque. C'est une alternative au MyMenu. A voir. Version 3.00, sources incluses. Auteurs: Sylvain Rougier et Pierre Carrette.

PatchReq:

Un patch pour les requesters système et les requeters Arp. Il remplace le Arp requester par le requester de la Req.Lib. Version 1.4, source en C incluse. Auteurs: Sylvain Rougier et Pierre Carrette.

Req:

Une version améliorée de l'interface Req.lib pour l'Aztec 5.0. Source en asm incluse. Version 1.0, auteur: Pierre Carrette.

SANA:

Deuxième release du device driver pour le 'Standard Amiga Network Architecture'. Auteur: Raymond Brand.

SetColors:

Peut sauver et charger des fichiers de couleurs (palette). Update de la version de la Fish 419. Sources incluses. Auteur: Pierre Carette.

WBRun:

Un programme du type RunBack mais qui utilise la bibliothèque ParM. Source C incluse. Auteur: Pierre Carrette.

Rubrique dirigée par Jérôme Pagès

Cher Amiga News,

Quelle n'a été ma surprise en recevant une lettre de Pierre Philippe de Launay dont le contenu m'a laissé sans voix. La rubrique GFA AMOS est amenée à disparaître (comme le prouve le N° 43)

Sachez que la perte d'une telle rubrique serait désastreuse pour de nombreuses raisons.

D'une part, vu le nombre très réduit de magazines traitant de l'Amiga en France et la quasi indisponibilité d'articles consacrés à la programmation, cette rubrique était un rayon de soleil par sa perfection.

D'autre part, votre magazine (beaucoup trop tourné vers le hardware à mon goût) a perdu de sa valeur à mes yeux avec la disparition des articles traitant de l'assembleur, du C et d'autres bêtes de langage. Si ces changements sont le fait de vos différents questionnaires aux lecteurs, il faut savoir que les programmeurs n'ont pas l'habitude de s'extravertir et de donner leur avis.

Enfin, Pierre Philippe est l'une des personnes les plus réceptives, patientes et disponibles que je connaisse dans le monde Amiga français depuis Cupertino.

Pour toutes ces raisons, il faut conserver la rubrique GFA-AMOS à tout prix !

Mr Falcon

Je n'ai pas l'intention de renouveler mon abonnement car la seule chose qui m'intéresse, le BASIC et en particulier le GFA, est depuis longtemps inexistant dans votre revue comme dans les autres.

Désolé pour moi et pour l'Amiga.

J.P. Cazaux

Chers Amis,

Je vous écris pour vous dire que de la table des matières, la rubrique que je préfère, c'est celle de Pierre Philippe Launay.

Ami, j'aime beaucoup ton style.

Toutefois, je me permettrai de t'agresser une suggestion: saurais-tu, éminent rhétoricien, être un peu moins sibyllin dans tes propos?

En effet, je n'ai pas très bien saisi le chapitre III, partie 5, grand C, petit d, article 25, alinéa 4, paragraphe 24-b-tiret-6, au sujet de l'analyse fonctionnelle de la formalisation structuraliste des prolégomènes aux anamnésiques dans l'élaboration des modèles conceptuels.

Mais à part ce détail, ta méthode pour créer une application en moins de dix ans est la meilleure du monde. **Tu es génial!** Si j'avais de l'humour, je dirais que la méthode de Launay prévaut! (jeu de mots intraduisible, mais en français dans le texte).

Sur le plan programmation, j'ai suivi tes conseils, et j'ai même amélioré la démarche : je code le principal en GFA, affine les sons et animations avec AMOS (l'ignoble rival!), contrôle le multitâche et la mémoire avec LATTICE C, puis convertis au format PC, écris les routines mathématiques en FORTRAN, les algorithmes complexes en PASCAL, reconvertis au format AMIGA, link, pardon, édite les liens avec BLINK, optimise avec DEVPAC, conclus avec ASPRO C++, et achève avec TRENXENE. J'ai réussi à mettre au point un programme qui peut faire bouger n'importe quelle lettre de l'alphabet en TOPAZ 8 à l'écran, et ce en seulement un an! Dame: le programme "pèse" 235 kilo-octets! Malheureusement, il reste encore seulement une centaine de bogues, mais dans un an ou deux, ça devrait marcher impec.

J'apprécie beaucoup tes avis très nuancés sur le GFA, et je rigole avec toi, mon cher PPL, quand je pense aux centaines de millions de programmeurs sur AMIGA qui continuent à s'empêtrer dans un C gluant et prouteux, alors que GFA est des dizaines de milliers de fois plus rapide et plus mieux.

Quand on pense qu'il n'y a pas 1 pour mille des logiciels en GFA, je dis que c'est vraiment dommage. Je pense qu'AMIGA-NEWS devrait être **ENTIEREMENT** consacré à GFA, puisque c'est, selon toi, le meilleur des langages, et écrit par toi seul, car tu es plus que suffisant!

J'adore aussi ta méthode pédagogique, qui est la meilleure, et ce depuis toujours, jusque dans les siècles à venir ! Tes listings, truffés d'erreurs à la manière d'un clafoutis, me donnent envie d'adopter une démarche identique. Ainsi, fidèles lectrices, fidèles lecteurs, mon ami Super-Octédactyl me signale que la rédaction d'AMIGA-NEWS, depuis une dizaine de numéros, laisse chaque mois passer une grave erreur dans ses colonnes: saurez-vous deviner laquelle?

Quoiqu'il en soit, très cher Pierre Philippe, je te souhaite de tout mon coeur de réussir ton succès. Longue carrière au gars Launay!

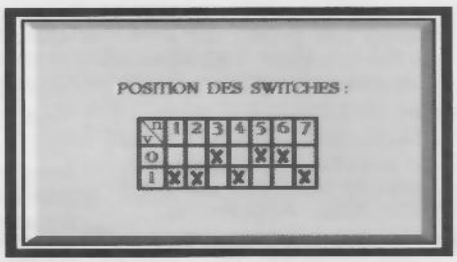
Pierre Louis Mangeard (97)

Ed: L'article de Pierre Philippe est arrivé trop tard pour publication dans notre dernier numéro . Vous le trouverez à la page 60.

Cher Amiga News,

La plupart de vos articles sont assez complets et travaillés mais, car il y a un mais, l'article de Thierry Ardouin du mois de Janvier 92 concernant la **HP PaintJet** ma profondément déçu. En voyant sur la couverture le mot **PaintJet**, je me suis dit "Ah! enfin les informations qui me manquent...". Je dois dire que j'utilise depuis bientôt 9 mois une imprimante de ce type soit du côté PC soit du côté Amiga.

Comme premier reproche, il n'y a aucune indication concernant la position des dip-switches de configuration, dans le mode d'emploi (qui explique peu de choses d'ailleurs, malgré ses 200 pages). Il m'a fallu trois jours pour trouver une configuration qui fonctionne bien. Chez moi les switches sont comme sur la figure.



Le deuxième reproche concerne le prix qui est donné. En Suisse, le prix a chuté dans les grandes surfaces à environ 1800 FS (A multiplier par 4 pour la France).

Le prix des consommables n'est pas un avantage pour cette imprimante, particulièrement en Suisse.

- cartouche 3 couleurs 65 FS
- cartouche noire 60 FS
- papier en continu 45 FS les 250 pages
- transparents 102 FS les 50 pages.

En ce qui concerne la **DeskJet 500** couleur, la définition est meilleure. Mais la PaintJet a deux cartouches (couleur + noir), tandis qu'il n'y a qu'une cartouche à la fois dans la DeskJet (soit 3 couleurs, soit noir). Ce qui fait que dans les dessins, le noir est plutôt vert très foncé.

Claude Schmidli

(Suisse)

*Jérôme: Vos reproches semblent plus concerner la légère documentation fournie par **HP** que l'article de Thierry Ardouin. Ayant sous les yeux la doc concernant la DeskJet 500 (non la PaintJet), je ne peux qu'approuver vos remarques. La description de la position des switches existe mais sous forme réellement condensée. Ce qui manque le plus est une documentation détaillée des codes de contrôle de l'imprimante. Les quelques milliers de francs de ce matériel donne droit à un bref tableau d'aide mémoire souffreteux contenant les séquences d'échappement à utiliser. Pas ou très peu d'exemples, pas le moindre détail explicatif sur le langage HP PCL, juste un léger renvoi de nouveau né à un très fantômatique manuel de référence technique (en option) que j'espère plus développé que ce méconium de documentation. Par contre l'annexe concernant la commande à envoyer à HP pour la multitude des accessoires disponibles en option est bien détaillée. A tel point qu'il devient difficile de différencier les polices de caractères internes et celles en option. Cependant, le fonctionnement des entrées sorties sur le port parallèle et sur le port série a été clairement défini (1 bon point !).*

En progrès, peut mieux faire !

Chère équipe d'Amiga News,

La famille des Amigaïstes s'agrandit de jour en jour. Or, il semble que rien ne soit fait pour accueillir ces nouveaux venus dans une revue comme la vôtre. Etant moi-même utilisateur d'un Amiga 500 depuis moins d'un an, et lisant votre revue régulièrement depuis quelques mois, je ne me suis jamais senti intégré à ce que l'on pourrait appeler le club des lecteurs.

Tout d'abord, je pense qu'il serait utile de publier périodiquement un **index** par thèmes des différents articles déjà parus. Cela rendrait service aux nouveaux qui pourraient commander des anciens numéros, mais aussi aux anciens qui pourraient retrouver plus rapidement un article.

Un article de **vulgarisation** serait le bienvenu dans chaque numéro.

Des articles sur les meilleurs utilitaires du DP avec des conseils sur le mode d'emploi et des exemples seraient, n'en doutons pas, très appréciés. Par exemple, j'ai voulu utiliser un utilitaire de fichiers qui m'a demandé si je voulais recalculer le **checksum** : QUEZAQUO

Au fait, que sont devenus Mr Mango et ses articles très prometteurs sur les DP-HARD ?

Laurent Aromatario

(38)

Jérôme: L'achat d'un micro-ordinateur pour peu qu'il vous passionne, peut vous propulser dans un nouveau monde. Un nouveau langage vous permet de communiquer alors avec ses habitants. Le problème en informatique est qu'il n'existe pas de dictionnaire réellement adapté à ce langage et suffisamment élaboré pour apprendre à évoluer rapidement. Il est difficile, lorsqu'on écrit un article par exemple, de tenir un "double langage" afin de pouvoir être accessible par tous (sans barber les uns par de trop longues explications, sans écoeurer les autres qui se demandent sur quelle planète ils ont échoué et combien de temps ils vont encore tenir). Des articles destinés aux débutants ont effectivement paru dans A-NEWS d'où la grande importance d'un index tel que vous le décrivez. Celui-ci existe déjà depuis quelques temps et, une fois complété, devrait être disponible au même titre que la (ou les) disquette(s) regroupant les descriptions en français des disquettes de DP mentionnées dans la revue.

Quant aux logiciels de DP, on se permet de penser dans les milieux autorisés et selon des bruits de couloirs au sein même de la rédaction qui n'en possède qu'un (de couloir et pas de sein!) que nous sommes en train de remanier notre traitement des programmes de domaine public avec en perspective des changements qui devraient satisfaire aux demandes toujours plus pressantes de nos lecteurs.

Mango est toujours là (voir page 50). Il nous promet un article plus général sur le DPH pour le mois prochain.

*Le **checksum** est une technique utilisée pour détecter des anomalies dans un ensemble d'informations.*

Pour un groupe d'octets par exemple, cela consiste à effectuer une suite d'opérations (de calculs) à partir des valeurs des octets de ce groupe. Le résultat de cette succession d'opérations est une valeur appelée checksum.

Stockons maintenant toutes les valeurs de départ sur une disquette.

Le jour ou nous voulons récupérer ces valeurs du disque, il faut être sûr qu'elles n'ont pas subi de dégradations.

*Pour cela, on effectue sur ce nouveau groupe récupéré les **mêmes** opérations faites sur le groupe de départ. On obtient alors un nouveau checksum.*

Si les valeurs des checksums coïncident, (aux mêmes causes les mêmes effets) il y a de grandes chances pour que nos valeurs d'octets n'aient pas subi de modification.

Pour vérifier qu'il n'y a pas eu d'erreur sur le disque, le contrôleur de disque calcule des checksums au moment de l'écriture puis au moment de la lecture. Si le checksum ne correspond pas, c'est qu'il y a nécessairement une erreur sur le disque.

Monsieur,

Je vous écris cette lettre pour vous faire part d'un témoignage peut-être révélateur sur les raisons pour lesquelles un utilisateur (moi en l'occurrence) a acheté un Amiga.

Etudiant à la faculté de droit, je décidai en 1989 d'acheter un ordinateur pour pouvoir effectuer des travaux de bureautique. A cette époque, je n'avais aucune connaissance sur l'informatique en général et les micro-ordinateurs en particulier. Je savais pertinemment que la programmation ne m'intéressait pas et que je voulais une machine avec laquelle je pouvais jouer en dehors de mes activités. Il faut être franc avec soi-même et ne pas avoir de faux semblants ou prétextes pour éviter les déceptions futures.

La machine que je devais acquérir devait être simple d'utilisation, prête à l'emploi (c'est à dire qu'il ne fallait pas qu'elle soit utilisable après avoir passé des jours à assimiler son mode d'emploi), apte à répondre à mes besoins en bureautique (mais aussi ludiques) et surtout être abordable au niveau du prix (étudiant, mes moyens n'étaient pas illimités).

Je me mis en quête pendant plusieurs jours afin de dénicher l'oiseau rare. J'aboutis enfin à une liste proposant cinq choix possibles:

- un compatible PC, recommandé par de très nombreux revendeurs en raison de sa réputation professionnelle avec comme configuration un XT à 4.7 MHz, lecteur 5, MS-DOS et écran monochrome pour 8000 FF environ (nous sommes en 1989, ne l'oubliez pas). Les écrans couleurs étaient en option, nettement plus chers et cette machine n'était pas attirée par les jeux.
- un MACINTOSH, monochrome qui m'était recommandé en raison de sa facilité d'emploi, mais que j'éliminai rapidement à cause du moniteur monochrome à l'époque (pas de jeux) et surtout en prenant connaissance du prix qui était pour moi astronomique.
- un AMSTRAD PCW, malheureusement monochrome et trop enfermé dans ses applications bureautiques.
- l'ATARI ST, sur lequel j'ai un peu hésité, mais que je n'ai pas choisi en raison entre autres des contraintes concernant le moniteur haute résolution réclamé par les logiciels de bureautique.
- l'AMIGA 500, qui offrait un système très convivial, très simple d'emploi, ayant des jeux graphiquement magnifiques, un mode multi-tâche ("vous pourrez jouer pendant que votre imprimante imprime" m'affirmait le revendeur) et qui n'était pas cher (3900 FF).

Mon choix se porta sur l'Amiga, surtout lorsque je vis la simplicité d'emploi du traitement de texte sur cette machine ("KindWords II") offrant un dictionnaire en mode vérification (c'était pour moi à l'époque le sommet de l'innovation) pour environ 700 FF. Les traitements de texte sur PC paraissaient en comparaison plus lourds à mettre en oeuvre, avec toutes leurs commandes compliquées à base de combinaisons de touches et surtout avec leur incapacité (à l'époque suer des XT) d'afficher un caractère gras en "gras" et un caractère italique en "italique". C'est donc ainsi que j'ai adopté l'Amiga.

Trois ans après, quel bilan puis-je en tirer?

Je ne regrette pas du tout mon acquisition. Mon Amiga est un compagnon fidèle qui a correctement effectué - et effectue encore - son travail en ce qui concerne les traitements de texte. Peu à peu, j'ai découvert d'autres applications en bureautique que je ne

connaissais pas: les tableurs ("Maxiplan 500"), les bases de données ("Infofile") mais j'ai également découvert un traitement de texte plus pro que "kindwords 2", il s'agit d'"Excellence".

Mais le plus important, c'est que grâce à mon ordinateur, je me suis mis à certaines applications pour lesquelles je n'avais pas à l'origine d'atomes crochus: le graphisme ("DeluxePaint"), la PAO ("Pagesetter II"), la programmation en basic (je sais, il n'y a pas de quoi être fier de programmer avec ce langage démodé alors qu'il y a l'assembleur, le C ou Arrex...

Jérôme: Certainement pas! Le basic est réellement au goût du jour, c'est un langage qui a su évoluer et s'adapter aux exigences des programmeurs. AMOS est plus rapide et plus adapté à l'Amiga que le C dans beaucoup de domaines. Le langage machine est le langage le plus démodé que je connaisse, ce qui ne l'empêche pas d'être le plus efficace...)

J'ai l'intention d'étendre mes activités à la musique et à d'autres langages de programmation, mais j'y vais peu à peu. En définitive la véritable magie de l'informatique est peut-être là: arriver à vous intéresser à d'autres activités pour lesquelles vous sembliez auparavant réfractaire!

Si je vous ai raconté cette longue histoire, c'est parce que je me suis posé la question actuelle: si aujourd'hui en 1992, une personne ayant exactement les mêmes préoccupations que moi à l'époque devait acquérir un ordinateur personnel, choisirait-elle un Amiga?

Vu l'état du marché actuel, je crois bien que le choix serait tout autre. Le Mac a vu son prix diminuer de beaucoup, et bien qu'il soit un concurrent sérieux, je crois que c'est le PC qui est le plus menaçant et qui serait choisi.

Le PC a su évoluer, contrairement à l'Amiga. Alors que ses performances se sont accrues (meilleure résolution graphique avec le VGA généralisé, microprocesseur plus puissant), ses prix ont vraiment baissé: pour le prix d'un XT monochrome, de 1989, vous avez aujourd'hui un AT à 12 MHz, VGA et disque dur. Le prix de l'A 500 est passé en dessous de la barre des 3000FF il n'y a que peu de temps, alors que ces capacités n'ont pas changé.

Mais surtout, la montée en puissance des microprocesseurs du PC, et la généralisation de la déferlante "WINDOWS", la simplicité d'usage est enfin présente, avec en plus des présentations superbes. Finis les caractères tristounets des logiciels PC en mode caractères. J'utilise à mon travail l'interface WINDOWS et je peux vous assurer que l'Amiga à côté parait désuet. Cette police Topaz ressemble trop à la police en mode caractères de PC. C'était certainement voulu à l'époque (1986).

Lors de l'élaboration d'Intuition, le modèle à suivre alors était l'interface graphique du Macintosh. Il suffit pour s'en rendre compte de remarquer les similitudes dans la présentation entre les traitements de textes Amiga KINDWORDS, EXCELLENCE et Macintosh FULL WRITE, WRITE NOW... Seule la police standard utilisée, Topaz, s'inspirait de celle utilisée par les PC en mode "texte".

Le vent a tourné et l'interface en vogue actuellement est bel et bien WINDOWS. Il semble que Commodore l'ait compris puisque l'interface 2.0 (d'après les photos que j'ai vu dans la presse) utilise les mêmes effets attrayants, à savoir les couleurs sobres et l'utilisation d'une apparence 3d. Encore faudrait-il que la police standard retenue ne soit plus Topaz, mais s'apparente à celle de WINDOWS ou du Finder de MAC (police Geneve). Cela vous semble peut-être relever du détail, mais l'effet esthétique n'est pas à négliger.

Autre point que je voudrais aborder: l'impression. Je ne parlerai pas du mode courrier qui, sans être aussi complet que sur PC, est correct. (une petite question: pourquoi ne peut-on imprimer en caractères proportionnels?) Le mode standard est le mode graphique. Et c'est vrai que les résultats sont un peu décevants. L'intégration de 7 jeux de caractères complets enrichis par 3 autres dans le système 1.3 était une très bonne idée, mais les sorties imprimantes ne sont pas géniales. Disposant du système WINDOWS pour mon travail, j'ai pu donc faire une comparaison d'impression matricielle (imprimantes 24 aiguilles, gestionnaires "WORD pour WINDOWS"). Si on remarque qu'il s'agit bien d'une impression matricielle et non de typographie en raison notamment des courbes et des diagonales légèrement (très légèrement) en escaliers, les caractères dessinés n'ont pas cet aspect "pâteux" si caractéristique à l'impression avec Amiga. J'ai également fait des essais en mode graphique sur un MACINTOSH avec le tableur "EXCEL",et les résultats obtenus avec l'option "qualité supérieure" sélectionnée sont très honorables : on obtient notamment une grille avec des traits horizontaux et verticaux en continu, et non pas des caractères ":" comme MAXIPLAN 500".

Il faudrait donc que Commodore retravaille ses jeux de caractères en les rendant plus fin et en mettant à la disposition des utilisateurs de véritables lignes droites ; après tout, si d'autres systèmes le font, c'est bien qu'il est possible de la faire.

Par contre, en ce qui concerne la vitesse d'impression, les trois systèmes se valent en gros.

Merci encore et à bientôt

Luc Vernier

(92)

Jérôme: Le parc informatique a beaucoup évolué ces deux dernières années. Le prix des PC est en baisse continuelle depuis quelques mois suite à l'invasion sur le marché des machines taïwanaise à faible coût (baisse de 5 à 10 % par mois sur certains matériels déjà en place comme les PC AT 286). On peut trouver facilement des AT 286 12 MHz avec 1 Mo de mémoire, un disque dur de 40 Mo deux lecteurs 3 1.44 Mo et 5 1.2 Mo avec écran VGA monochrome pour environ 4500FF. Ces machines sont réellement bradées car leur puissance est insuffisante pour supporter correctement le changement de système d'exploitation MS-DOS -> Windows 3.0 qui se généralise déjà très rapidement.

Cet équipement convient pour des petites exploitations (en mode texte) mais pour disposer d'une configuration efficace l'achat de ces machines est donc ***fortement déconseillé*** *(trop lent). Achetons donc des PC un peu plus puissants car ils ne sont de toute façon pas très chers.*

*Attention cependant, il faut savoir que l'****Amiga est le SEUL micro-ordinateur du monde à disposer d'un vrai TASK SCHEDULER*** *(gestionnaire de temps partagé). Sur PC, un microprocesseur 386 ou 486 (équivalent au 68030) est indispensable pour pouvoir faire du multitâche. Leur système est* ***extrêmement*** *gourmand en place mémoire et en temps machine. Autrement dit, il faut une configuration sur-puissante pour égaler ce que peut faire l'Amiga en multitâche et en graphique. Ensemble GEOWORKS, souffrant d'un manque d'applications spécifiques mais très bien réalisé est beaucoup plus efficace que Windows dans ce domaine. Le multitâche étant naturel sur Amiga, ses utilisateurs ne se rendent pas toujours compte de la supériorité évidente sur les autres systèmes. Même le Mac n'est pas vraiment multitâche.*

L'interface graphique du système 2.0 n'a rien à envier à Windows. Si la police de caractères utilisée ne vous plait pas vous pouvez en changer (forme et taille). Et pourquoi utiliser des fontes choisies par d'autres machines, il en existe suffisamment qui sont bien plus jolies.

Je suis surpris de lire que l'Amiga n'évolue pas. On est bien loin du 1000 équipé de 256 Ko de ram et du Kickstart 1.0 de 1985. Cartes mémoires en baisse régulière, disques durs de plus en plus gros pour un coût moindre, cartes accélératrices, et plus récemment cartes graphiques 16 Millions de couleurs, A500+ avec 2 Mo de CHIP mémoire... l'Amiga est en constante évolution.

En ce qui concerne l'impression, vous avez raison. Peu de logiciels proposent des tirages de bonne qualité. Cette tendance s'inverse peu à peu; elle est surtout le fait des logiciels et des drivers disponibles. Les imprimantes sont rarement exploitées correctement.

Des progrès restent bien sûr à faire mais l'Amiga est tout à fait à la hauteur en comparaison au PC haut de gamme. Le 68030 vendu par Motorola est encore beaucoup trop cher et rend difficile l'accès aux configurations hyper puissantes. La sortie du 68040 changera peut-être la situation. Seule la pratique de l'un et de l'autre (PC et Amiga) fait la différence.

A propos d'impression, parmi les utilisateurs de la ***Canon BJ10****, qui peut me décrire les réglages qu'il a effectué (Préférences et autres) pour avoir le meilleur rendu? Merci d'avance.*

De plus, existe-t-il une version Amiga du logiciel allant avec l'interface FA100 pour agenda électronique CASIO? (Cela existe sur PC...)

Vds Amiga 500 TBE + A590 + 3Mo Ram + moniteur 1081 s + drive ext. 3 1/2 + logiciels: 5500FF. Tel: 16-1-47-86-22-99 entre 19 et 20 H.

Vds Commodore 128 + drive ext. + lecteur k7 + Power-carbridge + imprimante Mps 1270 + joys + 11 livres + moniteur couleur. Prix: 2500FF. Tel: 69-09-19-21 demander Sébastien.

Vds programme de fax et sstv pour émission et réception agence de presse photos, cartes météo, radio-amateurs, interface de décodage pour Amiga 500, 1000, ou 2000 au prix de: 700FF. Idem pour Pc (mais sans sstv); vends également digitaliseur vidéo, 4096 couleurs possibles pour Amigas: 700FF. Tel. (hr)61-74-30-18.

A saisir.Vds Amiga 2000B 1Méga Chip RAM, moniteur 2080, disque dur 60 Méga autoboot, unité 3 1/2 ext., documentation technique Addison-Wesley complète (4 vol.) + divers livres. Logiciels: KindWords2.0, Analyze!, Fortran Absoft, Assembleur K-Seka, Lattice C + très nombreux utilitaires et études réalisées en C. En prime. Je vous donne un Amiga 1000. Prix: 8000FF. Tél. (1)60-66-47-63.

Cherche personne sérieuse intéressée pour Comptabilité/Gestion sur Amiga pour évaluation et mise au point définitive de logiciels. Tel: A. Dunis 71-08-66-36.

Vds carte Atonce cause double emploi. Servie 2 jours. Prix à débattre. Tel: 24-71-73-75 WE.

Vds Amiga 2000B rév 6 + nbrx logiciels: 4000FF. Disque dur SCSI 40 Mo Commodore: 2000FF. Extention fast 4 Mo Commodore: 2000FF. Ou le tout pour 7000FF. Région parisienne, tel: 45-28-78-28 l'après-midi.

Vds logiciel de PAO en français Professional Page v1.21f (1 Mo minimum) acheté 2500FF fin 1990, vendu: 1000FF; orgue synthé. portable Yamaha PSS 480 (midi): 1000FF; extension mémoire 512 Ko avec horloge: 200FF. Tel: 43-81-91-35.

Vds Genlock incrustateur Ves-One pour amiga 500 à 2000, divers volets, Digiview 4.0, filtre RVB, S-VHS et composite + soft de titrage. Carte passerelle PC/XT avec drive 5 1/4 cédée 1200FF. Vds magnétoscope JVC HRD 530 ms hifi-stéréo mul. stand. alim. HS+ carte son vendu 1500FF pour réparation. Tel: 81-95-37-63.

Vds pour amiga 500 disque dur ext. de 42Mo avec carte contrôleur et boitier métallique type Dataflyer 500/42M, autoboot, avec doc. et disquette d'installation. Prix 2500FF (valeur neuf 3990FF), sous garantie, avec facture d'achat. Tel: 44-53-41-71 après 19h (dépt. 60) Demander Philippe.

Vds pour Amiga 500 lecteur ext. 350FF (valeur neuf 990FF), digitaliseur Golden Image 1000FF (valeur neuf 1990FF) peu servi. Tel: 44-53-41-71 après 19 h (dépt. 60) Demander Philippe.

Vds carte accélératrice Commodore A2630 à 25Mhz avec 4Mo de RAM-07/90. 5000FF. Scanner A4 noir et blanc. Print & Technick 200DPI 16nv de gris. Appeler Frédéric au 78-39-50-85 (h.bur.).

Vds tablette graphique Summa: 8000FF Etat neuf. Contacter Patrice au 88-62-46-35 entre 9 et 18h30.

Vds imprimante Citizen 120D + 1 ruban neuf: 680FF. Originaux: Power Windows 2.5: 300FF, Perfect Sound: 400FF, échantillonneur Roland S 550 (+moniteur): 8000FF. Tel: 48-70-16-63 le soir (même très tard).

Vds carte XT + lecteur 5 1/4 pour A2000, DOS, livres et autres disk, le tout: 1000FF (cause achat PC) Tel: 24-54-21-59 après 19H.

Vds C.64 + 1541 + lect. K7 + interface midi, sans moni., + console jeux mattel + jeux + caméra s.8 + boîte à ryhthm-dru mulator. Prix à débattre. Claude 42-41-34-04 + 43-70-91-26.

Vds Amiga 500 + 1084S + 1.5 Mo + 2nd lecteur 3'1/2 + imprimante Citizen 120 D + logiciels + digitaliseur sonore. Prix: 4800FF. Tel: 46-60-75-01.

Vds A2000B (01/91) + Ecr 1084S + carte AT286 à 16Mhz du 12/91 + 2" lect. + joy + 100 log qlte (pc+amiga) val: 1,2F prix: 6900FF à déb. 77-61-78-80.

Vds Amiga 500 (1,5 Mo extensible 2Mo), acheté 7/91, parfait état. Valeur: 3800FF, vendu: 2000FF. Demander Philippe au (1) 45-25-55-73.

Vds carte PC-AT 2286 pour Amiga 2000 ou 2500 comprenant: la carte + lecteur 5.25 HD (1.2Mo) + Dos 4.01 + GW Basic, 1 Mo de ram, + disquettes + livres + utilitaires...1950FF. Tel: 68-92-05-52.

Vds Amiga 2500, carte accélératrice 68020 + coprocesseurs 68881 et 68851 (gestion mémoire)-3Mo de ram dont 2 en mémoire rapide 32 bits, + 2" lecteur (DF1) interne + Dur Quantum autoboot 105Mo très rapide (+ util. + livres et doc très variés + moniteur 1084S (nouveau look). Le tout: 13900FF ou sans le D.Dur: 9900FF. Tel: 68-92-05-52 (Perpignan).

Vds Amiga 2000B (WB 1.3) avec 2 lecteurs internes 3.5 + genlok incrustateur GST 30 XP + logiciels titres & effets spéciaux VGM & VWM originaux, le tout = 9200FF (ou séparés). Tel: (26) 52-88-09 (répondeur).

Vds D.Dur 1 an A590 + 2 Mo Ram pour A500. Possibilité logiciels urgent. Tel: 76-21-30-40.

Vds Genlock incrustateur mélangeur professionnel avec fondu ou standart PAL, SECAM, RVB avec logiciel de titrage et animation vidéo: 3000FF. Région Strasbourg. Tel: 88-87-66-75.

Vds CDTV Commodore + 6 titres, avec lecteur externe 3'1/2 + 3D construction kit, Master virus 2.2, Kindwords 2.0, Infofile, Maxiplan+ et nbrses autres disqs. + 3 livres. Le tout sous garantie. 6000FF. Tel: 68-31-62-94 après 18H. Jalabert Alain.

Vds pour A2000 cause double emploi: kit passerelle XT A2088D complet avec MS-DOS3.21 et 4.01, Janus2.0 et docs. Le tout 990FF. Contacter: Lionel Billiet au 76-87-89-01 (après 18H30).

Vds 1Mo RAM pour A3000: 500FF. Imprimante NEC P2200. 24 aiguilles: 2000FF. Vds également PC 80386/16SX sans moniteur - carte VGA, lecteur 1,44Mo, DD40Mo, RAM 8Mo - coprocesseur 80387SX/16, souris, logiciels. Contacter Daniel Poussard. Tel: 46-65-85-21 après 20H.

Auteur de jeux (Bargon Attack), et d'éducatifs (ADI) cherche contacts sur Paris en AMOS. Claude: 43-63-44-98.

Vds Amiga 500 avec manuels et une manette, prise péritel, le tout datant du 29-1-91. Ensemble en parfait état, vendu: 1500FF à débattre. Contacter Didier au 42-76-47-29 (H.B.).

Amiware: 1ère liste de DP Hardware. Les circuits imprimés fournis avec tout les composants nécessaires à la réalisation des kits 30FF de port sont demandés. Les schémas sont également disponibles seuls au prix de 30FF l'unité. Quelques kits: digit.mono 180FF, "The complet sound system" 750FF; IO Board (FF520) 650FF, IR Master (FF477) 400FF... Si vous réalisez des circuits pour l'Amiga, publiez-les en sharware. Contactez: Laurent 59 rt de Gennes St Hilaire St Florent 49400 Saumur.

Vds barrettes mémoire "Simm" - RAM 16 bits barrette 4Mo: 1800FF. RAM 32 bits barrette 4Mo: 2100FF. Tel H.B.:(1) 42-31-36-18.

Je recherche un jeu de 2 PALs, à acheter ou à emprunter car j'ai accés à un dupliqueur de PAL, pour mon extention RAM Gigatron pour A2000 de 2 à 8 Mo. J'ai acheté cette carte à Chouette Informatique qui importait les produits Gigatron d'Allemagne, mais qui a coulé depuis. Ma carte est équipée des 2 PALs 2/4Mo et ayant les RAM pour la monter à 8Mo, je cherche les 2 PALs nécessaires 6/8Mo. Soit par un importateur des produits Gigatron, soit par un particulier qui me les vendrait ou serait assez sympa pour me les prêter. Si d'autres personnes sont dans le même cas que moi, elles peuvent me contacter, je les préviendrai dès que j'aurai du nouveau. Delannay Bruno "Payat" 33460 Cussac Fort Medoc. Tel: 56-58-94-57.

Vds logiciel Spectracolor version HAM-E 262.144 couleurs, servi une fois. Licence à enregistrer. A saisir: 500FF. Alain Doyen, 8 rue de l'Aigle 92250 La Garenne-Colombes. Tel: 47-69-00-12.

Vds Amiga 2000B + 1084S + kit PC/XT + filecard 30Mo + Epson LX800 + logiciels. Faire offre à Pascal Menage au 43-92-45-81 (Sarthe).

Vds barrette simm 1MO: 350FF pièce, par deux: 680FF (2Mo pour hcd de gvp par ex). Tel: 43-81-79-20. Demander Didier.

J.H. 24ans spécialiste Amiga, Hard et Soft, ayant expérience en (V.A.O., P.A.O., SGBD, infographie 2D 3D, Multimedia) cherche emploi sur 38, 67, 75 ou tte région. Libre de suite. Olivier Dupressoir. Tel: 86-51-03-91.

Vds synthé Casio MT-540 et prise midi (1 in, 2out, 1 out/thru) pour Amiga. Cables et modes d'emploi fournis. Prix: 1100FF. Contacter: Marek Wronecki 9 allée Gaston Vincent 57100 Thionville. Tel: 82-34-03-82 le soir.

Urgent!! Vds Amiga 500 très bon état + ext. mémoire 512Ko. Prix: 2700FF. Vds aussi imprimante matricielle 24 aiguilles N & B, Epson LQ 500. Parfait état; Prix: 2500FF. Ou l'ensemble: 5000FF. Contacter Elie Winter au 42-05-30-52 (ou 42-41-90-71).

Vds A500 + ext. 512 Ko avec horloge + moniteur couleur 1084S (achat sept.91) + divers logiciels: 4800FF. Genlock GST 30 pour Amiga: 1000FF. Tel: 65-65-59-03 (après 20H).

AV Amiga 500 + moniteur couleur + ext. 1Mo + joystick + souris Logitech neuve: 3900FF + carte PC KCS + MS DOS + doc (sous garantie): 1500FF + D.D. gvp 45Mo + 2 Mo RAM (sous garantie): 4100FF. Tel: 56-98-17-70.

Vds A2000 + mon. couleur 1084 + DD GVP 80Mo/2Mo RAM + clavier + souris + livres; très peu servis: 9500FF. Imprimante Deskjet plus: 3700FF. Tel: Jacqueline au 40-44-95-11.

Vds tablette Graphiscop (genre tablette graphic) avec programme et manuel, prix: 500FF également PRG grand prix 500II: 120FF. Tel: 77-20-75-91.

Vds PageSetter + doc en français, 150FF, le livre de DP III 50FF, le livres des imprimantes + disquettes 50FF; Amiga toolbox + disquette 70FF; le livre du domaine public sur Amiga, 50FF; une souris opto-mécanique neuve, 150FF; une souris mécanique pas neuve, 50FF; câble,vidéo mono/son stéréo, pour branchement Amiga 2000/magnétoscope, 80FF. Ma proposition tient toujours, si quelqu'un dans ma région (strasbourg) veut s'adonner aux joies de la traduction de logiciels DP et aux services y attenants mon adresse n'a pas changé: Sauer Daniel, 24 rue Kageneck, 67000 Strasbourg. Tel: 88-32-36-79.

Vds A2000B DD 20Mo carte AT logiciels et revues. Tel: 59-39-20-00. Gout Jean Claude. Prix: 13000FF à discuter.

Amiga 500 cherche DD SyQuest avec cartouche: 2600FF, cherche ext. (ayant déjà A501) et modem 1900 Bauds, carte At-once, prix raisonnables, étudies toutes propositions. Cherche contact avec possesseurs de modem; Faria David, 44 av. de Stalingrad 78260 Acheres. Tel: 39-11-66-22 (après 20H30).

Vds RAM 51000 (1MegX1) pour ext; mémoire Amiga ou PC 450FF pour 2 Meg. Cerche driver pour imprimante Canon BJ300. Tel:(1) 60-14-68-93.

Vds A2000 + monit. couleur 1084 + ext. mémoire 2 Mo + 1 drive ext. Cumana + Trackball: le tout pour: 5500FF. Vds lot de logiciels: Propage 2.1, Maxiplan + Excelence 2.0, Dos 2 Dos, Pagesetter 2.0, Kindwords, Datamat, Budget famille, livres, magazines : 3500FF. Tel: 48-04-99-07.

Je recherche carte paserelle AT (Commodore A2286) complète avec un drive 1.44Mo pour 2500FF. Je cherche aussi DD Filecard (bus AT de pref.) d'une capacité min. de 40Mo pour 1000FF (selon capacité). Faire propositions à Alexandre au (1) 64-99-86-09.

Pour Amiga recherche toutes informations sur la sauvegarde de données sur bande magnétique pour DD ou disq. & ach. barettes Simms vierges. Recherche renseignements divers sur les utilitaires. Tel: 32-36-95-94 (20H).

Cause double emploi, vds détecteur de sonnerie téléphonique: 200FF vendu avec serveur monovoie RTC. Tel: (1) 40-85-19-05.

Vds carte Microbotics VXL 30, 68030 cadencé 25 Mhz, possibilité ext. mémoire VXLRAM 32 bits, possibilité coprocesseur arithmétique 68881 ou 68882, garantie 1 ans 2700FF. Demander Didier au 43-99-50-63.

Vds Amiga 500 plus + 2 manettes de commandes, le tout neuf. Date d'achat: 02/01/92. Céder à 2500FF. Demander Marc au 34-19-42-77.

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 12 numéros pour la somme de 76FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Génève.

QUEBEC

Pour recevoir *AmigaNews* chez vous presque aussi vite qu'en Europe: 12 numéros pour $74.00; anciens numéros 5.75$ (incluant la TPS). Paiement mandat poste, chèque visé ou carte Visa à Probace, 5495 rue Aubert, Trois-Rivières Ouest, Québec G8Y 5G8

BELGIQUE

M.i.A. Software assure la diffusion d'*A-News* en Belgique
MiA Software, BP 111
2018 ANVERS 14, Belgique
Tél 03-326.01.44

SOURCES DE DP

Nouvelle Rubrique Gratuit
Associations, envoyez vos adresses et prix (jusqu'à 50 mots) avec copie de vos statuts (Associations à but non lucratif seulement)

ATTILA Graphismes, Musics, Samples, Utilitaires, Modules, Demos, Megademos, Radio-Amateurs, Fred-Fish : 15F la disquette frais de port compris + 1 gratis par tranche de 10 Catalogue sur disquette contre 10F.
ATTILA BP 192 63805 COURNON CEDEX

❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁

LOAD'N'ENJOY, musiques, mégadémos, démos de jeux, journaux sur disque. Prix: à partir de 10F disquette comprise. Envoyer 4F pour cataloque. BP 10, 08000 Villers-Semeuse.

❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁

COMMODEXPLORER / CORSAIRE PRODUCTION.
Diffuse et produit DP sur Amiga (Freeware & Shareware) 15 à 20FF la disquette. Recherche créateur vidéo ou animation pour projet Vidéographique. Envoyer 1 timbre à 4FF pour catalogue. Contactez-nous, réponse assurée. A6 La Rocade 91160 Longjumeau.

❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁

FREE WORLD DP distribue et produit des disquettes sur Amiga. Prix de 13F/ disquette. Catalogue gratuit contre timbre à 4F. Recherchons également de bonnes créations...N'hésitez pas, écrivez à FREE WORLD, BP 201, 54202 TOUL CEDEX

❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁

ONLY WAY CLUB diffuse et produit des disquettes DP. Plus de 1700 disks (Fish, Amos, Seka, ect). Prix à partir de 2 Frs/ 10 FF. Demandez notre catalogue sur disk gratuit à: ONLY WAY, BP 78, 2822 Courroux, SUISSE.

Pour tous les fanatiques de Domaine Public, **ORION DIFFUSION** vous propose des Slides, des MégaDémos, des Musics-disk, des previews, des Fred Fish... Ainsi que des superbes séries "ORION" ! De 13F, disk compris. Demandez notre catalogue en nous envoyant un timbre à 5F. ORION DIFFUSION, BP 262, 59306 Valenciennes Cédex.

❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁

CFP diffuse sa collection de DP sur AMIGA. Plus de 50 disquettes au prix de 25FF + 2,50(port). Nombreux logiciels en Shareware Compensé à partir de 250.00FF. Catalogue contre 3,80FF à: CFP, 2 bis Avenue Galillée 92140 Clamart.Tél: 45 37 18 67.

❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁

"DOM'PUBS DIFFUSION collecte et diffuse Démo, Utilitaires, Jeux pour 25 Frs par disquette (port compris) et Amiga Fish à 15 Frs. Catalogue contre timbre à 3.80 Frs.
DOM'PUB DIFFUSION, 10 Rue du Vergeron, 38430 MOIRANS"

Les anciens numéros sont disponibles chez:

France
13 **Infologs** 205 Rue ST Pierre 13005 Marseille
31 **Volumm** 30 r Pharaon 31000 Toulouse
62 **Microtech** 32B r Florent Evrard 62420 BillyMontigny
62 **Softone**, 423 rue de Lille, 62400 Bethune
64 **Bab Micro**, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
69 **Gelain Ets** 22 Ave de Saxe, Lyon
75 **Phase**, 93 av du Gal Leclerc 75014 Paris
91 **Essonne Mailing** 8 rue du Bois Sauvage 91024 Evry
31 **Infonix**, 12 &14 rue Réclusane 31300 Toulouse

Québec
Maison du Logiciel,2466 J-Talon Est,Montreal H2E1W2
Info Plus 1828 Rue Notre Dame, Trois Rivieres G9A4Y1
Visipro 991, Boul. Talbot Chicoutimi G7G 3W5

Belgique
Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu
MiA Software (voir ci-dessus)

Suisse
10 **Distrib. Electronique** 24 av de Cour 1007 Lausanne
10 **Mix Image**, Av. de France 60 1004 Lausanne
12 **Edu Soft** 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 **Dynamic Computer** r Gutenberg 5 Genève
12 **Distrib. Electronique** r Vollandes 62, 1207 Genève
14 **M.J.S. Informatique**, Pl Pestalozzi 9, 1400 Yverdon
20 **Octopus**, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel

AmigaNews - abonnement

Abonnement d'un an (12 numéros).....290F
Pour l'étranger (tous pays).....345F (Avion 480F)
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles aux prix suivants (variable selon quantité):
1-10 numéros, 15F par numéro; 11-20 numéros, 14F par numéro; 21-30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus 12F par numéro. (Ajouter frais de **port de 10F, quel que soit le nombre ou destination des journaux commandés**)

Oui, je m'abonne pour 12 numéros à partir du **numéro.....**
(délai d'enregistrement environ 3 semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro,)
Nom.....Prénom.....
Adresse.....
.....
Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News
à : **A-News Diffusion, 33 Rue Ste Lucie, 31300 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'étiquette d'envoi.

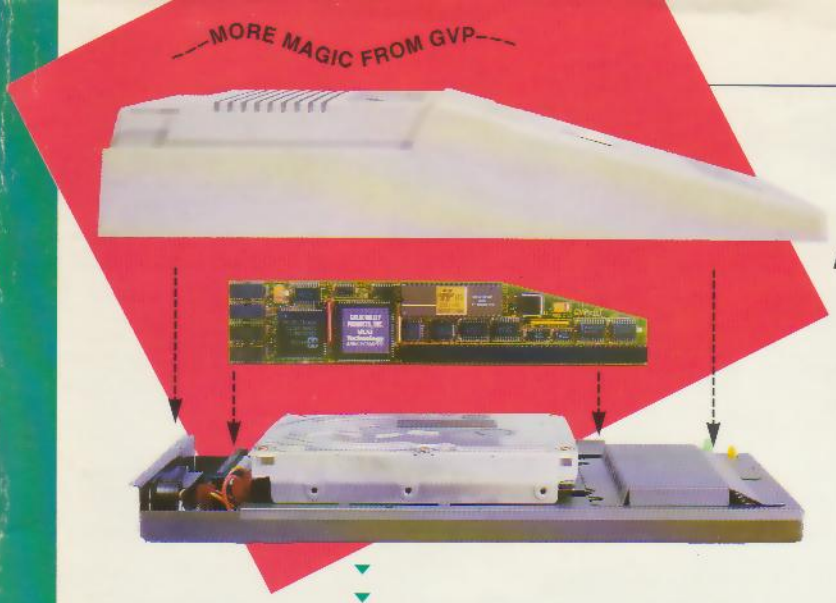
CLUBS (rubrique gratuite)

FRANCE
17 CLUB OLERON INFORMATIQUE, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
18 CLUB INFORMATIQUE, BP413, 18007 Bourges
26 CLUB Inf. Amiga, 4 Allée S Garaix, 26200 Montelimar. Tél. 75-53-01-48
33 BUGSS user group Bordelaise Tél. 56-75-07-53, 56-36-14-45
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours Tél. 47-51-12-11
38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 Montferrat. Tél. 76 32 38 41 S Parenton.
38 VIENNE INFORMATIQUE 38780 Pont-Eveque, Tél. 74-57-20-78
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan Tél. 58-06-25-24
44 POWER CLUB COMMODORE, Hédi TRIKI, 2 av de la Jeunesse 44700 Orvault (Nantes) Tél. 40-40-98-91
50 ATACOM Section Amiga BP15 50130 Octeville, Tél 33-53-88-07
50 St Lô 16/32 micro, La Heuperie 50000 St Lô Tél. 33-57-59-57
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r/ Clémenceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARRE GUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87-95-25-03.
59 ASSOCIATION MICRO- LOISIR, 22 place Vauban 59370 Mars en Baroeul. Tel: 20-04-40-49
64 FRAUG BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-24-33-07.
64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET Tél.59-52-34-03.
66 CLUB INFORMATIQUE STEPHANOIS, Salle Barnole, 66240 St Estève Tél 68-92-48-18, 68-92-05-52
67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim Tél 88-30-02-39
73 INTERCEPTOR 13 av J Jaurès 73000 Chambery
75 CLUB AMIGAFAN, Yan Schmitz, 42 r G. Cavaignac, 75011 Paris
75 CLUB AMIGA, Maison des Elèves de Télécom, 212 r de Tolbiac 75013 Paris
77 MICROTEL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, Tél 60-68-67-83
77 INFELEC Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere Tél 64-40-12-73
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
92 AMIGA 1000 DEFENDERS 47 Av G Peri, 92500 Rueil-Malmaison

BELGIQUE
7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
GCCL-MICRO, club Amiga dans la région du centre, Tél 064-33.79.46 ou 064-36.77.09

QUEBEC
Club Amiga Montréal (CAM) C.P. 5195 Succ. C, Montréal H2X3N2

SUISSE
1000 Amiga Multitask Force, CP2978, Bergières, 1000 Lausanne
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1205 Interntional Commodore Club Genève, c/0 MichelMatthey 8 rue Hoffman, 1202 Geneve
1214 Club Informatique du Lignon Section Amiga et PC, 022.797.44.64, 1214 GENEVE
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
1870 Amiga Multitask Force,Dicasale Alberto, Simplon 12B, 1870 Monthey (VS)
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne



Desormais, grace à GVP...

VOUS POUVEZ COURIR EN 500 ET EN 286 AVEC LA MÊME BECANE.

Le HD 500 a définitivement changé les performances de votre bécane.

Un disque dur Quantum dernière génération et jusqu'à 8 mégas de RAM apportent suffisamment de ressources à votre 500 pour satisfaire toutes vos exigences.

Aujourd'hui, GVP vous ouvre un nouveau monde : **AT500**, un émulateur PC/AT 286 à 16 Mhz assez puissant pour vous ouvrir les fenêtres de WINDOWS® et assez petit pour se cacher dans le boîtier de votre HD 500.

ENLEVEZ LE CARENAGE DE VOTRE HD500

GARANTIE 2 ANS CIS

et enfichez l'AT500 dans le mini-slot; installation terminée; record battu. Sans invalider la garantie de votre Amiga 500 ni celle du disque dur , aucun autre émulateur hard ne le permet.

UN DERNIER COUP D'OEIL SUR ...
l'équipement standard de l'AT500 :
- processeur 80286 cadencé à 16Mhz, plus de 15 fois la puissance d'un IBM PC.
- 512 Ko de RAM sur la carte, avec accès à toute la mémoire Amiga.
- Support pour co-processeur 80287.

AUSSI EFFICACE QUE SIMPLE,
l'AT500 de GVP supporte toutes les versions de MS-DOS (non fourni) à partir de la V3.2, et donc des milliers d'applications PC. Le comportement logiciel est remarquable :
- émulation des modes graphiques Hercules®, CGA, EGA et VGA monochrome ainsi que T3100 sur les écrans standards Commodore.
- fonctionnement des applications Amiga et MS-DOS en multitâche.
- utilisation de tous les lecteurs de disquettes connectés à l'Amiga en mode MS/Dos ou AmigaDOS indifféremment.
- utilisation de la mémoire Amiga pour supporter les applications les plus lourdes comme Windows 3 (non fourni).
- partage du disque dur et possibilité de formater en MS-Dos une unité SCSI entière ou des cartouches amovibles.
- émulation des ports parallèle, série et souris de l'A500.
- fonctionne sous Workbench 1.3 et 2.0.

EN RESUME,
le GVP HD 500 n'est pas seulement le disque dur pour Amiga 500 le plus rapide du marché, c'est surtout un véritable boîtier d'extensions pouvant recevoir jusqu'à 8 Mo de Ram et un PC286 là où vous n'auriez jamais espérer en trouver un !. De plus, seul le HD500 de GVP peut évoluer vers les systèmes accélérateurs COMBO 68030. Pensez y avant de choisir une autre marque!

HD500-52Q 0Ko :
4290 Frs TTC.
HD500-52Q 0Ko + AT500 :
6990 Frs TTC.
Egalement disponible en 120 et 240 Mo.
Option AT500* :
3390 Frs TTC.

En vente auprès des revendeurs Amiga et en FNAC.

L'AT500 de GVP

GVP

GREAT VALLEY PRODUCTS INC.

Distribution exclusive pour la France
CIS 14, Ave HERTZ · EUROPARC
33600 PESSAC (F)
Tel : +56 363 441
Fax : +56 362 846

AT500, HD500, GVP, Amiga, MS/Dos, WINDOWS sont des marques déposées de, respectivement, CIS, Great Valley Products, Commodore-Amiga.Inc et Microsoft Inc. Photos et caratéristiques non contractuelles. * ne fonctionne que dans le Mini Slot HD500

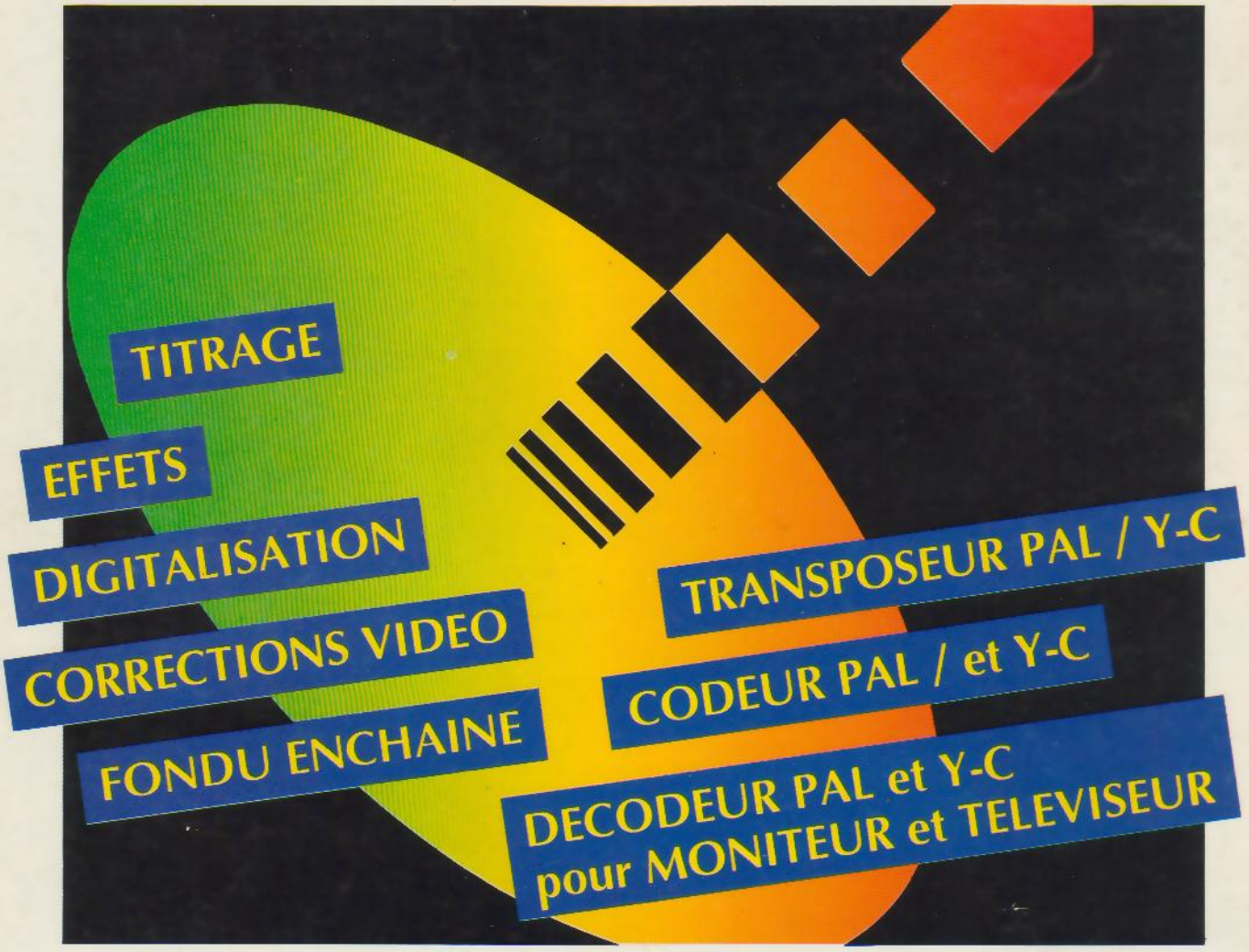
Distribution exclusive pour la Suisse
MICROTRON · Postfach 69 Bahnhostr. 2
CH-2542 PIETERLEN
Tel : 032 872429 · Fax : 032 872482

SATELLITE ET TÉLÉVISION

PRESENT AU
SATIS
17 au 20 mars Porte de Versailles
STAND E 15

A L'EPREUVE DU FUTUR

Toutes ces fonctions dans un genlock:



LE GST GOLD SPF POUR AMIGA

PRIX SPECIAL S.A.T.I.S. 92 :
5 500 F TTC

SATELLITE ET TELEVISION SA - Z.I. EST - RUE DE L'ARTISANAT - 14500 VIRE

Une gamme complète d'équipement vidéo informatique

Envoi d'une documentation sur simple appel au 31.67.12.62

C.A. IDETTE BELLIARD